

Rahapelikysely 2016

Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja
rahapelien markkinointiin liittyvät mielipiteet
Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa



RAPORTTI 9/2017

Anne Salonen, Tiina Latvala, Sari Castrén, Jani Selin & Matilda Hellman

Rahapelikysely 2016

Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapelien
markkinointiin liittyvät mielipiteet Uudellamaalla,
Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa



TERVEYDEN JA
HYVINVOINNIN LAITOS

Rahapelikysely-tutkimuksen toimeenpanoryhmä:

Hannu Alho, Terveiden ja hyvinvoinnin laitos

Sari Castrén, Terveiden ja hyvinvoinnin laitos

Matilda Hellman, Helsingin yliopisto

Anne Salonen (vastuututkija), Terveiden ja hyvinvoinnin laitos

Jani Selin, Terveiden ja hyvinvoinnin laitos

© Kirjoittaja(t) ja Terveiden ja hyvinvoinnin laitos

Kannen kuva: Kuvan suunnittelu Aila Marjamäki, kuvalähde Pixhill

ISBN 978-952-302-975-0 (painettu)

ISSN 1798-0070 (painettu)

ISBN 978-952-302-976-7 (verkkojulkaisu)

ISSN 1798-0089 (verkkojulkaisu)

<http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-302-976-7>

Taitto: Juvenes Print

Juvenes Print – Suomen Yliopistopaino Oy
Tampere, 2017



Saatteeksi

Suomessa pelataan rahapelejä poikkeuksellisen paljon. Rahapelitarjonta laajenee ja kasvaa, tulee nopeatempoisemmaksi ja siirtyy yhä enemmän sähköisiin ympäristöihin.

Rahapelimallimme tarkoitus on kuitenkin pelaamisen rajoittaminen ja pelaamisesta aiheutuvien haittojen ehkäisy. Tämä tarkoitus on kirjattu voimassa olevaan arpajaislakiin, ja jo 1960-luvulta asti arpajaislaki on noudattanut samaa peruslinjausta: tulojen hankkiminen ihmisten pelihaluja hyväksi käyttäen on sallittu ainoastaan rajoitetussa määrin ja silloinkin vain rajattuihin yleishyödyllisiin tarkoituksiin.

Tänä päivänä yksinoikeusjärjestelmän ylläpitäminen ei ole ainoastaan kansallinen päätös. Euroopan unionin alueella monopolin ainoa kestävä peruste on haittojen ehkäisy. EY-tuomioistuimen rahapelejä koskevan vakiintuneen oikeuskäytännön mukaan palvelujen vapaata tarjoamista voidaan rajoittaa vain, jos perusteluna ovat yleiseen etuun liittyvät pakottavat syyt. Rahapelaamisesta aiheutuvien sosiaalisten, taloudellisten ja terveydellisten haittojen ehkäisy on näistä perusteluista keskeisin.

Vuonna 2016 alettiin toteuttaa mittavaa suomalaisen rahapelimallin uudistusta, jossa kolmen rahapelitoimijan mallista päätettiin siirtyä yhden peliyhtiön monopoliin. Uudistuksen tavoitteeksi asetettiin haittojen ehkäisyn vahvistaminen. Alusta alkaen on ollut selvää, että uudistukseen liittyy mahdollisuuksien ohella riskejä, joiden myötä haitat ovat vaarassa jopa lisääntyä.

Näin mittava ja monivaikutteinen uudistus vaatii rinnalleen seurausten tehokasta arviointia. Tämän tutkimuksen tarkoituksiksi asetettiin seurata uudistuksen vaikutuksia rahapelaamiseen, rahapelihaittoihin ja näkemyksiin rahapelaamisen markkinoinnista. Lisäksi haluttiin saada kaivattua tietoa eri rahapelityyppien haitallisuudesta sekä pelaamisen hallintatyökalujen käytöstä ja tunnettuudesta. Uutta Tampereelle perustettavaa kasinoa ajatellen Pirkanmaa oli yksi alueista, joilta aineistoa kerättiin. Nyt julkaistavassa raportissa tilannetta tarkastellaan ennen uuden Veikkauksen aloittamista.

Tutkimusraportin tulokset osoittavat, että lähtötilanteessa haittojen ehkäisyn tehostamiselle on tilaa ja tilausta. Noin joka kymmenes vastaaja oli kohdannut vähintään yhden omaan pelaamiseensa liittyvän haitan. Haitoista tyypillisimpiä olivat taloudelliset ja tunne-elämän ongelmat. Kuusi prosenttia vastaajista taas oli kokenut jonkun läheisen pelaamisesta haittaa.

Pelaamisen hallinnan välineitä tunnettiin paremmin kuin käytettiin. Pelaajista 71 prosenttia tunsikin vähintään jonkin välineen, mutta vain kolmannes oli käyttänyt jotakin niistä. Yksi käsillä olevan rahapelimalliuudistuksen keskeisin potentiaali haittojen ehkäisyn tehostamisessa liittyy juuri tähän. Se tuo kaivattuja välineitä pelaajan omaehtoiseen kulutuksen hallintaan ja viranomaisien asettamien pakollisten pelirajojen käyttämiseen.

Kerättävästä seuranta-aineistosta aikanaan nähdään, muuttaako yhden toimijan malli rahapelaamista ja pelihaittojen kenttää ja millä tavalla. Konkretisoituvatko muutokseen liittyvät uhkat, vai onnistutaanko haitat kääntämään tavoiteltuun laskuun? Korjausliikkeisiin on syytä varautua; rahapelimallin kehittämisen ja päätöksenteon tulee nojata jatkossa yhä vahvemmin tutkittuun tietoon.

Rahapelimallin uudistus ja uusi Veikkaus polkaistiin käyntiin nopealla aikataululla. Tästä johtuen myös tämän tutkimuksen käynnistäminen ja toteutus oli aikataulullisesti haastavaa. Kiitokset haasteiden voittamisesta ja tutkimuksen kunniakkaasta läpiviemisestä vastuututkija Anne Saloselle sekä Saini Mustalammelle, Sari Castrénille, Tiina Latvalalle, Hannu Alholle, Jani Selinille, Sanna Wuoriolle, Päivi Similälle ja Matilda Hellmanille sekä Tilastokeskuksen väelle. Tutkimuksen toteutuksessa konsultoitiiin ulkomaisia tutkijoita ja heidän panoksensa mm. mittareiden käännöstyössä oli merkittävä. Kiitos Matthew Brownelle, Robert Williamsille ja Rachel Volbergille. Erityinen kiitos myös kaikille tutkimuskyselyyn vastanneille.



Jari Keinänen, johtaja, sosiaali- ja terveysministeriö

Tiivistelmä

Anne Salonen, Tiina Latvala, Sari Castrén, Jani Selin & Matilda Hellman. Rahapelikysely 2016. Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeliä markkinointiin liittyvät mielipiteet Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa. Terveystieteiden tutkimuslaitos (THL). Raportti 9/2017. 158 sivua. Helsinki 2017. ISBN 978-952-302-975-0 (painettu); ISBN 978-952-302-976-7 (verkkojulkaisu)

Suomalainen rahapelijärjestelmä uudistui vuoden 2017 alussa, kun kolme peliyhteisöä yhdistettiin. Rahapelikyselyn tavoitteena on seurata tämän muutoksen mahdollisia vaikutuksia rahapelaamiseen, rahapelihaittoihin ja rahapelaamisen markkinointiin liittyviin näkemyksiin pitkittäistutkimuksen avulla. Tässä raportissa esitettävillä tuloksilla selvitettiin tilannetta vuonna 2016, ennen peliyhteisöjen yhdistymistä. Tutkimustulokset perustuvat 18 vuotta täyttäneiden tai sitä vanhempien henkilöiden verkko- ja postikyselyiden vastauksiin Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa. Tutkimukseen osallistui 7 186 henkilöä (vastausprosentti 36). Tutkimuksen päätuloksia tarkastellaan vastaajaryhmittäin ensisijaisesti sukupuolen, iän ja asuinalueen mukaan, mutta osittain myös nettotulojen, työssäkäynnin ja kuntaryhmän mukaan.

Valtaosa (83 %) vastaajista (väestöestimaatti 1 413 829 henkilöä) oli pelannut vähintään yhtä rahapeliä vuonna 2016 (naiset 79 %, miehet 87 %). Noin kolmannes vastaajista (34 %) pelasi rahapelejä viikoittain. Miesten tyypillisin pelaamistiheys oli kerran viikossa (27 %) ja naisten harvemmin kuin kuukausittain (33 %). Viikoittain pelaavien vastaajien osuus kasvoi iän myötä ja oli suurin 50–64-vuotiaiden ja 65–74-vuotiaiden ikäryhmissä. Viikoittain pelaaminen oli tavallisinta henkilöillä, jotka olivat työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairaita, eläkkeellä työvuosien tai iän takia sekä työttöminä tai lomautettuina.

Vastaajista 38 prosenttia oli pelannut internetissä vuonna 2016. Runsas kymmenesosa vastaajista (14 %) oli pelannut ainoastaan internetissä. Ainoastaan internetissä pelaavien osuus oli suurin 50–64-vuotiaiden keskuudessa. Miehet pelasivat internetissä naisia useammin. Joka neljäs vastaaja oli pelannut sekä internetissä että niin sanotusti kivijalassa. Kivijalkapeleillä viitataan rahapelitarjontaan muualla kuin internetissä, esimerkiksi peliyhteisöjen pelipisteissä (kasinolla, pelisaleissa jne.) sekä pelien jälleenvyyjien tiloissa (kioskeissa, ruokakaupoissa, ravintoloissa jne.) tarjottavat pelit. Sekä internetissä että kivijalassa pelanneiden osuus oli suurin 25–34-vuotiaiden keskuudessa. Internetissä pelaaminen oli yleisintä työssäkäyvillä ja sitä yleisempää, mitä suuremmat nettotulot vastaajalla oli.

Ne vastaajat, jotka olivat pelanneet rahapelejä vuonna 2016, käyttivät rahapeleihin keskimäärin 10,52 euroa viikossa. Neljännes vastaajista pelasi viikoittain kuusi euroa tai enemmän. Miesten viikoittainen rahapelikulutus oli suurempaa kuin naisten. Eri

syistä eläkkeellä olevat ja pitkäaikaisesti sairaat sekä työttömät ja lomautetut käyttivät rahapelaamiseen muita useammin vähintään kuusi euroa viikossa.

Yli puolet (52 %) vuonna 2016 pelanneista ilmoitti pelaavansa voittaakseen rahaa ja lähes kolmannes (30 %) pelasi jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia. Miehet pelasivat naisia useammin jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia. Toisaalta naiset taas pelasivat miehiä useammin voittaakseen rahaa. Ainoastaan nuorimmassa ikäryhmässä pelaajien tavallisin syy pelaamiselle oli jännitys, ajanviete tai hauskuus.

Yleisimmät pelaamisympäristöt olivat koti (57 %), ruokakauppa tai kauppakeskus (57 %) ja kioski (54 %). Muita tavallisia paikkoja oli huoltoasemat (30 %) sekä ravintolat tai muut anniskelupaikat (16 %). Pelaajat olivat pelanneet yksin (84 %), yhdessä tutun peliporukan tai tutun henkilön kanssa (48 %) ja vieraan peliporukan tai itselleen tunte-mattoman henkilön kanssa (10 %). Ainoastaan nuorimmassa ikäryhmässä pelaaminen tutussa porukassa oli yksin pelaamista yleisempää.

Kotimaiset yksinoikeudella toimivat peliyhteisöt tarjoavat erilaisia keinoja ja väli-neitä pelaamisen hallinnan tueksi. Pelaajista 71 prosenttia oli tietoinen vähintään yhdestä rahapelaamisen hallinnan välineestä. Noin kolmannes (35 %) pelaajista oli käyttänyt vähintään yhtä rahapelaamisen hallinnan välinettä.

Rahapeliongelmia-termillä viitataan sekä ongelmapelaamiseen että rahapeliriippu-vuuteen. Problem and Pathological Gambling Measure -mittarilla (PPGM) mitattuna 2,3 prosentilla vastaajista oli ollut rahapeliongelmia vuoden 2016 aikana. Tämä tarkoittaa käytännössä 38 404:ää Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa asuvaa henkilöä. Todennäköinen rahapeliriippuvuus oli 1,5 prosentilla vastaajista, ongelmapelaajien osuus oli 0,8 prosenttia, ja riskitasolla pelaavia oli 10 prosenttia. Rahapeliongelmia ja riskitason rahapelaaminen olivat yleisempiä miehillä ja 18–25-vuotiailla, mutta myös 25–34-vuo-tiailla ja 50–64-vuotiailla. Rahapeliongelman esiintyvyys oli korkein alhaisemmissa net-totuloluokissa. Työkyvyttömyyseläkkeellä olevilla ja pitkäaikaissairaila niin rahapelion-gelma (8 %) kuin riskitason rahapelaaminen (16 %) oli selkeästi yleisintä. Useita kertoja viikossa pelaavilla ja vähintään kuutta rahapelityyppiä pelanneilla rahapeliriippuvuus, ongelmapelaaminen ja riskitason rahapelaaminen olivat muita vastaajia yleisempiä. Todennäköinen rahapeliriippuvuus, ongelmapelaaminen ja riskitason rahapelaaminen olivat yleisempiä niillä henkilöillä, jotka olivat pelanneet sekä internetissä että kivijalassa, kuin vain internetissä tai vain kivijalassa pelanneilla.

Omasta rahapelaamisesta johtuvia haittoja mitattiin 72 mahdollista rahapelihaittaa sisältävällä mittarilla (Harms Checklist). Vastaajista 11 prosenttia oli kokenut vähintään yhden haitan ja viisi prosenttia kaksi tai useampaa haittaa vuonna 2016. Miehillä oli ollut naisia enemmän rahapelihaittoja. Haitoista tyypillisimpiä olivat erilaiset taloudel-liset (8 %) ja tunnetason (6 %) haitat.

Vastaajista 13 prosentilla (naiset 14 %, miehet 12 %) oli lähipiirissään henkilö, joka vastaajan mielestä pelasi liikaa rahapelejä vuonna 2016. Tämä tarkoittaa sitä, että 223 178:lla henkilöllä, jotka asuvat Uudellamaalla, Pirkanmaalla tai Kymenlaaksossa, oli lähipiirissään vähintään yksi liikaa rahapelejä pelaava henkilö. 18–24-vuotiailla ja

25–34-vuotiailla oli liikaa pelaavia henkilöitä lähipiirissään muita ikäryhmiä useammin. Tyypillisimmin kyseessä oli vastaajan ystävä (5 % vastaajista). Kuusi prosenttia vastaajista oli kokenut vähintään yhden läheisen rahapeliongelmaista johtuvan haitan.

Vastaajien näkemysten mukaan suomalaisen rahapelijärjestelmän tärkeimpiä tavoitteita olivat taloudellisen tuen myöntäminen suomalaiselle tieteelle, taiteelle, liikunnalle, urheilulle, sosiaali- ja terveydenhuollon järjestöille sekä hevosurheilulle ja -kasvatukselle (47 %), rahapeliteottojen turvaaminen valtiolle (15 %) ja rahapelitarjonnan pitäminen suomalaisten käsissä (13 %).

Avainsanat: ongelmapelaaminen, rahapelaaminen, rahapelihaitat, rahapeliongelma, rahapelit, väestökysely

Sammandrag

Anne Salonen, Tiina Latvala, Sari Castrén, Jani Selin & Matilda Hellman. Rahapelikysely 2016. Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeliin markkinointiin liittyvät mielipiteet Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa [Enkät om penningspel 2016. Penningspel, spelproblem och uppfattningar om marknadsföring av spel i Nyland, i Birkaland och i Kymmenedalen]. Institutet för hälsa och välfärd (THL). Rapport 9/2017. 158 sidor. Helsingfors, Finland 2017. ISBN 978-952-302-975-0 (tryckt); ISBN 978-952-302-976-7 (nätpublikation)

Den finländska spelpolitiken gick igenom en grundläggande förändring i början av år 2017 då tre spelföretag sammanslogs till ett. Målsättningen med enkäten om penningspel är att undersöka konsekvenser i fråga om uppfattningar om spelbeteende, spelproblem samt marknadsföring av spel. Resultaten som redovisas i denna rapport beskriver situationen år 2016, före sammanslagningen av spelföretagen. Forskningsresultaten bygger på svar från en webb- och postenkät med personer som fyllt 18 i Nyland, Birkaland och Kymmenedalen. Totalt deltog 7 186 personer (svarsprocent 36 %). Resultaten granskas i första hand enligt kön, ålder och bosättningsort, men delvis även på basis av nettoinkomster, arbetsförhållanden och region.

Av enkättagarna hade majoriteten (83 %, befolkningsuppskattning: 1 413 829 personer i Nyland, Birkaland och Kymmenedalen) spelat åtminstone ett penningspel år 2016 (79 % av kvinnorna, 87 % av männen). Ungefär en tredjedel (34 %) spelade på veckobasis. Av männen var det vanligast att man spelade en gång i veckan (27 %), och för kvinnor var det vanligaste svarsalternativet att man spelade mer sällan än en gång i månaden (33 %). Antalet personer som spelade på veckobasis tilltog med åldern och var den största spelfrekvensgruppen bland åldersgrupperna 50–64 år och 65–74 år. Att spela på veckobasis var vanligast bland personer som var sjukpensionerade, långtids-sjuka, pensionerade, arbetslösa eller permitterade.

Av deltagarna hade 38 procent spelat på nätet år 2016. Drygt en tiondedel (14 %) hade endast spelat nätspel. Av dem som endast spelade på nätet var de flesta i åldersgruppen 50–64 år. Män spelade oftare på nätet än kvinnor. Var fjärde av alla deltagarna hade spelat både på nätet och på andra spelplatser. Av de personer som svarade att de spelade både på nätet och på spelplatser var de flesta i åldern 25–34. Nätspel var vanligast bland förvärvsarbetande och allt vanligare ju högre inkomster deltagaren rapporterade.

De enkättagare som rapporterade att de hade spelat penningspel under år 2016, använde i medeltal 10,52 euro i veckan på spel. En fjärdedel spelade för åtminstone sex euro per vecka. Spelkonsumtionen per vecka var högre för män än för kvinnor. Av olika orsaker använde pensionerade, långtidssjuka, arbetslösa och permitterade oftare än andra minst sex euro i veckan på spel.

Över hälften (52 %) av dem som spelat under år 2016 uppgav att de spelar för att vinna pengar och nästan en tredjedel (30 %) spelade för spänning, tidsfördriv eller för att det är roligt. Män uppgav oftare än kvinnor de tre sistnämnda orsakerna. Kvinnor rapporterade

oftare än män att de spelade för att vinna pengar. Endast i den yngsta åldersgruppen var den vanligaste orsaken för att spela spänning, tidsfördriv eller för att det är roligt.

De vanligaste spelplatserna var hemma (57%), i en matbutik eller i ett affärscentrum (57 %) och i kiosker (54 %). Andra vanliga ställen var bensinstationer (30 %) samt restauranger och utskänkningsplatser (16 %). Spelarna hade spelat för sig själva (84 %), i ett bekant spelsällskap eller med bekanta personer (48 %) samt i sällskap med ett obekant spelsällskap eller med obekanta personer (10 %).

De inhemska spelföretagen erbjuder olika tekniker och verktyg för att spelare ska ha kontroll över sitt spelande. 71 procent av spelarna kände till åtminstone ett av dessa verktyg. Ungefär en tredjedel (35 %) av spelarna hade själv använt åtminstone ett av kontrollverktygen.

Mätt med Problem and Pathological Gambling Measure-instrumentet (PPGM) hade 2,3 procent av enkätdeltagarna haft penningsspelproblem under år 2016. I praktiken omfattar detta sammanlagt 38 404 personer bosatta i Nyland, Birkaland och Kymmenedalen. 1,5 procent av deltagarna var sannolikt spelberoende, problemspelarnas andel var 0,8 procent och de som spelade på riskabla nivåer omfattade 10 procent. Spelproblem och riskabelt spelbeteende var vanligast bland män och 18–24-åringar, men också bland åldersgrupperna 25–34 år och 50–64 år. Penningsspelproblem var vanligast i de lägsta nettointkomstgrupperna. Bland arbetsoförmögna och långtids sjuka var såväl penningsspelproblem (8 %) som riskabla spelnivåer (16 %) klart vanligast. Spelberoende och riskabla spelnivåer var vanligast bland dem som rapporterade att de spelade flera gånger i veckan och minst sex olika typer av penningsspel. Personer som spelade såväl på internet som på andra spelplatser uppgav att de hade upplevt mera spelproblem oftare än personer som spelade endast på internet eller endast på andra spelplatser.

Problem på grund av det egna spelandet evaluerades med en lista som innehöll 72 möjliga negativa konsekvenser (Harms Checklist). Av enkätdeltagarna hade 11 procent upplevt åtminstone en negativ konsekvens och fem procent hade upplevt två eller fler. Män uppgav negativa konsekvenser oftare än kvinnor. De vanligaste negativa konsekvenserna var ekonomiska (8 %) eller känslomässiga (6 %).

13 procent av alla deltagare (kvinnor 14 %, män 12 %) hade i sin närmaste krets en person som hen ansåg att spelade för mycket penningsspel år 2016. Det här betyder att 223 178 personer som bor i Nyland, Birkaland och Kymmenedalen upplever att de i sin närhet har åtminstone en person som spelar för mycket penningsspel. Det vanligaste penningsspelsproblemet var att en vän var drabbad (5 %).

Det var vanligast att personer i åldern 18–24 och 25–34 hade personer i sin närhet som de ansåg spela för mycket. Bland svarspersonerna hade 6 procent själva drabbats av olägenheter på grund av minst en närståendes penningsspelsproblem.

Enligt enkätdeltagarna är den viktigaste målsättningen med det finländska spelpolitiksystemet det ekonomiska stödet till forskning, konst, motionsverksamhet, idrott, föreningar inom social- och hälsosektorn samt travsport och hästuppfödning (47 %), att garantera statliga spelintäkter (15 %) och att behålla spelutbudet i finländsk regi (13 %).

Nyckelord: problematiskt spelande, penningsspel, negativa konsekvenser av penningsspel, spelproblem, spel, befolkningsenkät

Abstract

Anne Salonen, Tiina Latvala, Sari Castrén, Jani Selin & Matilda Hellman. Rahapelikysely 2016. Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapelien markkinointiin liittyvät mielipiteet Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa [Gambling Harms Survey 2016. Gambling, gambling-related harm and opinions on gambling marketing in Uusimaa, Pirkanmaa and Kymenlaakso.] National Institute for Health and Welfare (THL). Report 9/2017. 158 pages. Helsinki, Finland 2017. ISBN 978-952-302-975-0 (printed); ISBN 978-952-302-976-7 (online publication)

The Finnish gambling system underwent a change in 2017 when three gambling operators were merged into one monopoly company (Veikkaus). The aim of the Gambling Harms Survey is to monitor possible consequences of this merger on gambling behaviour, gambling related harm and on opinions on gambling marketing before and during this merger. This will be achieved by a longitudinal survey design. The results accounted for in this report are based on the situation in 2016, before the merger. The results are based on online and postal survey responses by people over 18 years of age who live in Uusimaa, Pirkanmaa and Kymmenlaakso. All in all, 7 186 persons participated in the survey (participation rate 36 %). The results are accounted for mainly according to gender, age and area of residence, but also net income, occupational status and municipality.

The majority of the respondents (83%) (estimate of population: 1,413,829 persons in Uusimaa, Pirkanmaa and Kymenlaakso) had gambled at least one game type during 2016 (women 79 %, men 87 %). Around a third of the respondents (34 %) gambled on a weekly basis. The frequency of gambling most typical for male respondents was once a week (27 %) and for women less frequently than once a month (33 %). The share of weekly players grew with age, and this was the most usual rate in the age groups 50–64 and 65–74. Weekly gambling was most common in people with disability pension or long term sick leave, retirees (due to age or number of occupational years), and among the unemployed or people who were temporarily laid off.

38 percent of the respondents had gambled online during 2016. Over a tenth (14 %) had gambled only online. The share of respondents who only played on the internet was the biggest in the age group 50–64. Men gamed more on the internet than women. Every fourth had gambled both online and land-based. Of those who gambled both online and land-based the greatest proportion was found in the age group of 25–34. Online gambling was most prevalent among the employed, and it appeared even more common as net income increased.

Of those respondents who reported that they had gambled in 2016, the average gambling expenditure was 10,52 euro in a week. A fourth of the respondents gambled for six euros or more in a week. Persons who were retired, for different reasons, those who were on longterm sickness leave, and unemployed and temporarily laid off were more often than others gambling for six euros or more on a weekly basis.

More than half (52 %) of those who had gambled in 2016 reported that they gambled for winning money and almost a third (30 %) gambled for excitement, entertainment and for fun. Men tended to gamble more often for excitement, entertainment and for fun. Women, on their part, gambled more often to win money. Among gamblers, only in the youngest age group the most common reason for gambling was excitement, entertainment and for fun.

The most common place to gamble was at home (57 %), in grocery stores or supermarkets (57 %) and kiosks (54 %). Other regular places were gas stations (30 %) and restaurants or other diners (16 %). Past-year gamblers played alone (84 %), together with familiar people (48 %) and together with strangers (10 %). Only in the youngest age group, gambling with familiar people was more common than gambling alone.

Finnish monopoly gambling operators provide some responsible gaming tools for gamblers. At least one of these tools was known by 71 % of the gamblers. Around a third (35 %) of the gamblers had used at least one of the gambling control tools.

2,3 per cent of the respondents had gambling problems during 2016, measured using the Problem and Pathological Gambling Measure (PPGM). This corresponds to 38,404 residents in Uusimaa, Pirkanmaa and Kymenlaakso. 1,5 per cent of the respondents had a potential gambling disorder while the proportion of problem gamblers was 0,8 per cent and 10 per cent were at-risk gamblers. Gambling problems and at-risk gambling were the highest among men and people in the age group 18–25, but also among those of 25–34 and 50–64 of age. Gambling problems were the highest in the lowest net income groups. Gambling problems (8 %) as well as at-risk gambling (16 %) were most common among people with disability pension or on long term sick leave. Those who played multiple times a week and reported gambling six or more game types reported most potential gambling disorder, problem gambling and at-risk gambling. Those who gambled both online and land-based were at-risk and problem gamblers more often than those who gambled only online or only land-based.

The potential harm caused by a respondents' own gambling was measured using the 72-item Harms Checklist. Of the respondents 11 per cent had experienced at least one gambling-related harm and five percent two or more harms during 2016. Men had suffered more gambling-related harm than women. The most typical harms included financial (8 %) or emotional (6 %) harms.

Of the respondents 13 per cent (women 14 %, men 12 %) were defined as concerned significant others of problem gamblers (CSOs). This means that 223,178 residents in Uusimaa, Pirkanmaa and Kymenlaakso had a close relationship with at least one person who gambled too much in 2016. Such a person was most typically a friend (5 % of the respondents). The proportion of CSOs was highest among 18–24 and 25–34-year-olds. Gambling-related harm caused by someone else was experienced by six per cent of the respondents.

According to the respondents' opinions, the Finnish gambling system's main objective was to financially support science, art, physical activities, sports, civil society organizations in the social and health field, and trot sport and horse breeding (47 %), assuring gambling-based incomes to the state (15 %) and keeping gambling provision in the hands of Finnish operators (13 %).

Keywords: problem gambling, gambling, gambling-related harm, gambling problems, population survey

Kuvioluettelo / List of Figures

Kuvio 1. Rahapelaamisen yleisyys ikäryhmittäin vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)	30
<i>Figure 1. Past-year gambling participation by age group in 2016 (%)</i>	
Kuvio 2. Rahapelaamisen useus vuonna 2016 sukupuolittain ja ikäryhmittäin, osuudet vastaajista (%)	31
<i>Figure 2. Past-year gambling frequency in 2016 by gender and age group (%)</i>	
Kuvio 3. Eri rahapelityyppien pelaaminen vuonna 2016 sukupuolen mukaan, osuudet vastaajista (%)	33
<i>Figure 3. Past-year gambling participation in specific gambling types by gender in 2016 (%)</i>	
Kuvio 4. Vähintään neljään eri rahapelityyppiin osallistuminen sukupuolen ja ikäryhmän mukaan vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)	34
<i>Figure 4. Past-year gambling participation in at least four different game types by gender and age group (%)</i>	
Kuvio 5. Rahapelaaminen internetissä sukupuolen ja ikäryhmän mukaan vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)	35
<i>Figure 5. Past-year online gambling participation in 2016 by gender and age groups (%)</i>	
Kuvio 6. Rahapelaaminen internetissä nettotulojen mukaan vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)	36
<i>Figure 6. Past-year online gambling participation in 2016 by net wage (%)</i>	
Kuvio 7. Yhden viikon aikana rahapelaamiseen käytetyt rahamäärät vuonna 2016 sukupuolittain ja ikäryhmittäin, osuudet vastaajista (%)	37
<i>Figure 7. Weekly gambling expenditure (in euros) in 2016 (%), by gender and age group</i>	
Kuvio 8. Pääasiallinen syy rahapelaamiseen, osuudet rahapelejä vuonna 2016 pelanneista (%)	38
<i>Figure 8. The primary motivation factor for gambling, among gamblers in 2016 (%)</i>	

Kuvio 9. Toimintaympäristöt, joissa pelaajat olivat pelanneet rahapelejä, osuudet sukupuolittain rahapelejä vuonna 2016 pelanneista (%)	39
<i>Figure 9. Gambling environments by gender, among gamblers in 2016 (%)</i>	
Kuvio 10. Kuusi suosituinta toimintaympäristöä, joissa pelaajat olivat pelanneet rahapelejä, osuudet ikäryhmittäin rahapelejä vuonna 2016 pelanneista (%)	40
<i>Figure 10. Six most popular gambling environments by age group, among gamblers in 2016 (%)</i>	
Kuvio 11. Muut toimintaympäristöt, joissa pelaajat olivat pelanneet rahapelejä, osuudet ikäryhmittäin rahapelejä vuonna 2016 pelanneista (%)	40
<i>Figure 11. Other gambling environments by age group, among gamblers in 2016 (%)</i>	
Kuvio 12. Rahapelaamisen tapa, osuudet rahapelejä vuonna 2016 pelanneista (%) . . .	41
<i>Figure 12. The habits of gambling, among gamblers in 2016 (%)</i>	
Kuvio 13. Rahapelaamisen tapa, osuudet ikäryhmittäin rahapelejä vuonna 2016 pelanneista (%)	42
<i>Figure 13. The habits of gambling by age group, among gamblers in 2016 (%)</i>	
Kuvio 14. Rahapelaamiseen liittyvät tiedot sukupuolen mukaan, osuudet rahapelejä vuonna 2016 pelanneista (%)	43
<i>Figure 14. Awareness of gambling-related facts by gender, among gamblers in 2016 (%)</i>	
Kuvio 15. Tietoisuus kotimaisten peliyhteisöjen tarjoamista rahapelaamisen hallinnan välineistä ja niiden käyttö, osuudet rahapelejä vuonna 2016 pelanneista (%)	44
<i>Figure 15. Awareness of the responsible gambling tools offered by the Finnish gambling operators and their use among gamblers in 2016 (%)</i>	
Kuvio 16. Vastaajalla on ollut tunne, että rahapelaaminen on joskus ollut itselle ongelma, osuudet vastaajista sukupuolen ja ikäryhmän mukaan (%)	47
<i>Figure 16. The respondent had a feeling that gambling might have been a problem for him/her sometimes by gender and age groups (%)</i>	
Kuvio 17. Rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen yleisyys (PPGM) sukupuolittain vuonna 2016, osuudet kaikista vastaajista (%)	48
<i>Figure 17. Past-year problem gambling and at-risk gambling prevalence rates (PPGM) in 2016 by gender (%)</i>	

Kuvio 18. Vähintään yhden rahapelihaitan kokeneet haittakategorioittain vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)	49
<i>Figure 18. Experienced at least one gambling-related harm by dimension in 2016 (%)</i>	
Kuvio 19. Vähintään yhden rahapelihaitan kokeneet vuonna 2016 haittakategorioittain sukupuolen mukaan, osuudet vastaajista (%)	50
<i>Figure 19. Experienced at least one gambling-related harm in 2016 by gender (%)</i>	
Kuvio 20. Internetissä pelaamisen yhteys rahapeliongelmaan ja riskitason rahapelaamiseen (PPGM), osuudet kuukausittaisista pelaajista vuonna 2016 (%) . . .	52
<i>Figure 20. The association of online gambling and at-risk and problem gambling (PPGM) among past-year monthly gamblers in 2016 (%)</i>	
Kuvio 21. Vastaajat, joilla oli lähipiirissä liikaa rahapelejä pelaava henkilö vuonna 2016 (%)	54
<i>Figure 21. Proportion of concerned significant others of problem gamblers in 2016 (%)</i>	
Kuvio 22. Vastaajien näkemys siitä, mikä on suomalaisen rahapelimallin tärkein tavoite, osuudet vastaajista vuonna 2016 (%).. . . .	56
<i>Figure 22. Respondents' perceptions of the main purpose of the Finnish gambling monopoly system in 2016 (%)</i>	
Kuvio 23. Vastaajien yleisarvosana kotimaisten peliyhteisöjen mainonnasta, osuudet vastaajista vuonna 2016 (%).. . . .	58
<i>Figure 23. General grade of the gambling advertising of the Finnish monopoly companies in 2016 (%)</i>	

Taulukkoluetelo / List of Tables

Taulukko 1. Vastausprosentit vastaamistavan mukaan vuonna 2016 71
Table 1. Response rates of the web-based survey and the postal survey in 2016

Taulukko 2. Otos, vastanneet ja vastausosuudet eri väestöryhmissä vuonna 2016 (%).. 72
Table 2. Survey sample, number of respondents and response rates in the various population groups in 2016 (%)

Taulukko 3. Tutkimukseen osallistuneet vastaajaryhmittäin vuonna 2016 75
Table 3. Respondents by subgroup in 2016

Taulukko 4. Muuttujaluetelo, käytetyt mittarit tai mitta-asteikot ja kohderyhmä .. 76
Table 4. List of study variables, measures / scales used, target group

Taulukko 5. Pelannut rahapelejä vuonna 2016 tai aikaisemmin,
vastaajaryhmittäin (%) 77
Table 5. Past-year or lifetime gambling participation rate (%), by subgroup in 2016

Taulukko 6. Rahapelaamisen useus vuonna 2016 vastaajaryhmittäin (%) 78
Table 6. Past-year gambling frequency by subgroup in 2016 (%)

Taulukko 7. Pelannut seuraavia rahapelityyppejä vuonna 2016, sukupuolittain
ja ikäryhmittäin (%) 80
Table 7. Past-year participation in specific gambling types in 2016, by gender and age group (%)

Taulukko 8. Pelattujen rahapelityyppien määrä vuonna 2016
vastaajaryhmittäin (%) 81
Table 8. Number of types of gambling in which respondents had participated in 2016, by subgroup (%)

Taulukko 9. Rahapelaaminen internetissä vuonna 2016 vastaajaryhmittäin (%) ... 82
Table 9. Past-year online gambling (%), by subgroup in 2016 (%)

Taulukko 10. Rahapelaajien yhden viikon aikana rahapelaamiseen käyttämä
rahamäärä (€) rahapelaamisen useuden mukaan vuonna 2016 83
Table 10. Money spent on gambling in a week (EUR) among gamblers, by gambling frequency in 2016

Taulukko 11. Yhden viikon aikana rahapelien pelaamiseen käytetyt rahamäärät vuonna 2016 vastaajaryhmittäin (%)	84
<i>Table 11. Money spent on gambling in a week (EUR), by subgroup in 2016</i>	
Taulukko 12. Pääasiallinen syy pelata rahapelejä, sukupuolittain (%)	86
<i>Table 12. The main motivational factor for gambling by gender (%)</i>	
Taulukko 13. Pääasiallinen syy pelata, ikäryhmittäin (%)	86
<i>Table 13. The main motivational factor for gambling by age group (%)</i>	
Taulukko 14. Ympäristöt, joissa vuonna 2016 pelanneet olivat pelanneet rahapelejä, sukupuolittain ja ikäryhmittäin (%)	87
<i>Table 14. Gambling environments by gender and age group, among gamblers in 2016 (%)</i>	
Taulukko 15. Ympäristöt, joissa vuonna 2016 pelanneet olivat pelanneet rahapelejä, alueittain (%)	88
<i>Table 15. Gambling environments by residential area, among gamblers in 2016 (%)</i>	
Taulukko 16. Rahapelaamisen tavat vuonna 2016 pelanneilla, vastaajaryhmittäin (%)	89
<i>Table 16. Gambling habits by subgroups, among gamblers in 2016 (%)</i>	
Taulukko 17. Rahapelaamiseen liittyvät tiedot, osuus vuonna 2016 rahapelejä pelanneista (%)	90
<i>Table 17. Knowledge about gambling-related facts, among gamblers in 2016 (%)</i>	
Taulukko 18. Rahapelaamiseen liittyvät tiedot sukupuolittain, osuus vuonna 2016 rahapelejä pelanneista (%)	91
<i>Table 18. Knowledge about gambling-related facts by gender, among gamblers in 2016 (%)</i>	
Taulukko 19. Tietoisuus kotimaisten peliyhteisöjen tarjoamista rahapelaamisen hallinnan välineistä ja niiden käyttö, osuus vuonna 2016 rahapelejä pelanneista (%)	92
<i>Table 19. Awareness of the responsible gambling tools offered by the gambling operator and their use, among gamblers in 2016 (%)</i>	
Taulukko 20. Tietoisuus kotimaisten peliyhtiöiden tarjoamista rahapelaamisen hallinnan välineistä ja niiden käyttö, osuus vuonna 2016 internetissä pelanneista (n=2563) (%)	93
<i>Table 20. Awareness of the responsible gambling tools offered by the gambling operator and their use, among online gamblers in 2016 (%)</i>	

Taulukko 21. Oma rahapelaaminen on ollut ongelma koko elämän aikajänteellä, vastaajaryhmittäin (%)	94
<i>Table 21. Life-time problem gambling prevalence by subgroup (%)</i>	
Taulukko 22. Tunne siitä, että rahapelaaminen saattaa olla itselle ongelma, vuonna 2016 vastaajaryhmittäin (%)	96
<i>Table 22. The respondent had a feeling that gambling might have been a problem for him/her sometimes by gender and age groups (%)</i>	
Taulukko 23. Rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen yleisyys vuonna 2016 vastaajaryhmittäin (PPGM, %)	97
<i>Table 23. Past-year problem gambling and at-risk gambling prevalence (PPGM, %), by subgroup in 2016</i>	
Taulukko 24. Oman rahapelaamisen aiheuttamat haitat vastaajille vuonna 2016 sukupuolittain (%)	99
<i>Table 24. Gambling-related harm for the gambler by gender in 2016</i>	
Taulukko 25. Oman rahapelaamisen aiheuttamat haitat vastaajille vuonna 2016 ikäryhmittäin (%)	100
<i>Table 25. Gambling-related harm for the gambler, by age group in 2016</i>	
Taulukko 26. Oman rahapelaamisen aiheuttamat haitat vastaajille vuonna 2016 alueittain (%)	101
<i>Table 26. Gambling-related harm for the gambler, by residential area in 2016</i>	
Taulukko 27. Oman rahapelaamisen aiheuttamat taloudelliset haitat vastaajille vuonna 2016, osuudet vastaajista ja pelaajista (%)	102
<i>Table 27. Gambling-related financial harm for the gambler in 2016, among all respondents and past-year gamblers (%)</i>	
Taulukko 28. Oman rahapelaamisen aiheuttamat tunnetason haitat vastaajille vuonna 2016, osuudet vastaajista ja pelaajista (%)	103
<i>Table 28. Gambling-related emotional harm for the gambler in 2016, among all respondents and past-year gamblers (%)</i>	
Taulukko 29. Oman rahapelaamisen aiheuttamat terveyshaitat vastaajille vuonna 2016, osuudet vastaajista ja pelaajista (%)	103
<i>Table 29. Gambling-related health harm for the gambler in 2016, among all respondents and past-year gamblers (%)</i>	

Taulukko 30. Oman rahapelaamisen aiheuttamat työhön ja opiskeluun liittyvät haitat vastaajille vuonna 2016, osuudet vastaajista ja pelaajista (%) 104
Table 30. Gambling-related work or study harm for the gambler in 2016, among all respondents and past-year gamblers (%)

Taulukko 31. Oman rahapelaamisen aiheuttamat ihmissuhdehaitat vastaajille vuonna 2016, osuudet vastaajista ja pelaajista (%) 104
Table 31. Gambling-related relationship harm for the gambler in 2016, among all respondents and past-year gamblers (%)

Taulukko 32. Oman rahapelaamisen aiheuttamat muut haitat vastaajille vuonna 2016, osuudet vastaajista ja pelaajista (%) 105
Table 32. Other gambling-related harm for the gambler in 2016, among all respondents and past-year gamblers (%)

Taulukko 33. Rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen yleisyys rahapelaamiseen osallistumisen mukaan vuonna 2016, kuukausittain pelanneet (%) 106
Table 33. Past-year problem gambling and at-risk gambling prevalence by gambling participation, among monthly gamblers in 2016 (%)

Taulukko 34. Rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen yleisyys eri rahapelityyppejä pelanneilla vuonna 2016, kuukausittain pelanneet (%) 107
Table 34. Past-year problem gambling and at-risk gambling prevalence by gambling type, among monthly gamblers in 2016 (%)

Taulukko 35. Rahapelihaittojen määrä rahapelaamiseen osallistumisen mukaan, vuonna 2016 pelanneet (%) 108
Table 35. The amount of gambling-related harm by gambling participation, among gamblers in 2016 (%)

Taulukko 36. Rahapelihaittojen määrä eri rahapelityyppejä pelanneilla, vuonna 2016 pelanneet (%) 109
Table 36. The amount of gambling-related harm by gambling type, among gamblers in 2016 (%)

Taulukko 37. Vastaajat, joiden läheisillä oli ollut ongelmallista rahapelaamista vuonna 2016, ja suhde pelaajaan (%) 110
Table 37. The proportion of concerned significant others (CSOs) and their relationship to the gambler in 2016 (%)

Taulukko 38. Vastaajat, joiden läheinen oli pelannut liikaa vuonna 2016 (%)	110
<i>Table 38. The proportion of concerned significant others (CSOs) of problem gamblers in 2016 (%)</i>	

Taulukko 39. Läheisen rahapeliongelman aiheuttamat haitat, osuus vastaajista vuonna 2016 (%)	111
<i>Table 39. Gambling harms to concerned significant others (CSOs) of problem gamblers in 2016 (%)</i>	

Taulukko 40. Näkemys siitä, mikä on suomalaisen rahapelimallin tärkein tavoite, sukupuolittain (%)	112
<i>Table 40. Perceptions of the main purpose of the Finnish gambling monopoly system, by gender in 2016 (%)</i>	

Taulukko 41. Näkemys siitä, mikä on suomalaisen rahapelimallin tärkein tavoite, ikäryhmittäin (%)	113
<i>Table 41. Respondents' perceptions of the main purpose of the Finnish gambling monopoly system, by age group in 2016 (%)</i>	

Taulukko 42. Näkemys siitä, mikä on suomalaisen rahapelijärjestelmän tärkein tavoite, alueittain (%)	114
<i>Table 42. Perceptions of the main purpose of the Finnish gambling monopoly system, by residential area in 2016 (%)</i>	

Taulukko 43. Kolmen kotimaisen peliyhteisön (RAY, Veikkaus, Fintoto) rahapelaamiseen liittyvän mainonnan ja markkinoinnin kohtaaminen, vuonna 2016 sukupuolittain (%)	115
<i>Table 43. Respondents' experiences about the gambling advertising of the Finnish monopoly companies, by gender in 2016 (%)</i>	

Taulukko 44. Kolmen kotimaisen peliyhteisön (RAY, Veikkaus, Fintoto) rahapelaamiseen liittyvän mainonnan ja markkinoinnin kohtaaminen, vuonna 2016 ikäryhmittäin (%)	116
<i>Table 44. Respondents' experiences about the gambling advertising of the Finnish monopoly companies, by age group in 2016 (%)</i>	

Taulukko 45. Kolmen kotimaisen peliyhteisön (RAY, Veikkaus, Fintoto) rahapelaamiseen liittyvän mainonnan ja markkinoinnin kohtaaminen, vuonna 2016 alueittain (%)	117
<i>Table 45. Respondents' experiences about the gambling advertising of the Finnish monopoly companies, by residential area in 2016 (%)</i>	

Taulukko 46. Kotimaisten peliyhteisöjen mainonnan vaikutus vuonna 2016 vastaajaryhmittäin (%)	118
--	-----

Table 46. Respondents' opinions about the impact of the gambling advertising of the Finnish monopoly companies by sub-groups in 2016 (%)

Taulukko 47. Yleisarvosana kotimaisten peliyhteisöjen mainonnasta vuonna 2016 vastaajaryhmittäin (%)	119
---	-----

Table 47. General grade of the gambling advertising of the Finnish monopoly companies by sub-groups in 2016 (%)

Taulukko 48. Vastaamistavan vaikutus keskeisiin rahapelaamista tarkasteleviin indikaattoreihin vuonna 2016 (%)	120
---	-----

Table 48. Comparison of the main gambling indicators among respondents participating in the web-based survey and the postal survey (%)

Liiteluettelo

Liite 1. Saatekirje suomeksi, peruskirje 1	121
Liite 2. Saatekirje suomeksi, peruskirje 2	122
Liite 3. Saatekirje suomeksi, muistutuskirje 1	123
Liite 4. Saatekirje suomeksi, muistutuskirje 2	124
Liite 5. Saatekirje ruotsiksi, peruskirje 1	126
Liite 6. Saatekirje ruotsiksi, peruskirje 2	127
Liite 7. Saatekirje ruotsiksi, muistutuskirje 1	128
Liite 8. Saatekirje ruotsiksi, muistutuskirje 2	129
Liite 9. Kyselylomake suomeksi	131
Liite 10. Kyselylomake ruotsiksi	145

Sisällys

Saatteeksi	3
Tiivistelmä	5
Sammandrag	8
Abstract	10
Kuvioluettelo / List of Figures	12
Taulukkuuettelo / List of Tables	15
Liiteluettelo	20
1 JOHDANTO	23
2 TUTKIMUSMENETELMÄT	25
2.1 Kohdejoukko ja otanta	25
2.2 Tiedonkeruu	26
2.3 Vastausaktiivisuus, kato ja ylipeitto	27
2.4 Kyselylomake ja muuttujaryhmät	28
2.5 Tutkimusaineisto ja sen painottaminen	28
2.6 Aineiston analyysi	28
2.7 Tutkimuseettiset näkökulmat	29
3 RAHAPELAAMINEN	30
3.1 Rahapeliä pelaaminen vuonna 2016	30
3.2 Rahapelaamisen useus vuonna 2016	31
3.3 Eri rahapelityyppien pelaaminen vuonna 2016	32
3.4 Pelattujen rahapelityyppien määrä vuonna 2016	32
3.5 Rahapelaaminen internetissä vuonna 2016	34
3.6 Yhden viikon aikana rahapelaamiseen käytetyt rahamäärät vuonna 2016	36
3.7 Pääasiallinen syy pelaamiseen	37
3.8 Rahapelaamisen toimintaympäristö vuonna 2016	38
3.9 Rahapelaamisen tapa vuonna 2016	41
3.10 Rahapelaamiseen liittyvät tiedot	42
3.11 Pelaamisen hallinnan keinot: tietoisuus ja käyttö	43
4 RAHAPELIHAITAT PELAAJALLE	46
4.1 Oman rahapelaamisen ongelmallisuuden arviointi	46
4.2 Rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen yleisyys vuonna 2016	47
4.3 Rahapelihaittojen määrä vuonna 2016	49

4.4	Erityyppiset rahapelihaitat vuonna 2016	49
4.4.1	Taloudelliset haitat	50
4.4.2	Tunnetason haitat	50
4.4.3	Terveyshaitat	51
4.4.4	Työhön ja opiskeluun liittyvät haitat	51
4.4.5	Ihmissuhdehaitat	51
4.4.6	Muut haitat	51
4.5	Rahapelihaittojen yleisyys rahapelaamiseen osallistumisen mukaan.	51
5	RAHAPELIHAITAT LÄHEISILLE	54
5.1	Vastaajat, joilla oli ollut liikaa pelaavia läheisiä vuonna 2016	54
5.2	Läheisten rahapeliongelman aiheuttamat haitat vastaajalle vuonna 2016. .	54
6	RAHAPELAAMISEEN LIITTYVÄT MIELIPITEET	56
6.1	Suomalaisen rahapelijärjestelmän tärkein tehtävä	56
6.2	Suomalaisten rahapeliyhteisöjen markkinointi vuonna 2016	57
7	YHTEENVETO JA PÄÄTELMÄT	59
7.1	Miehet pelasivat useammin jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia, naiset voittaakseen rahaa	59
7.2	Nuorin ikäryhmä erottui muista pelaamisympäristön ja pelaamistapojen suhteen	60
7.3	Rahapelihaitat liittyivät pelaamiseen usein ja monin tavoin	61
7.4	Taloudelliset ja tunne-elämän haitat tyypillisimpiä rahapelihaittoja	62
7.5	Rahapelaamisen hallinnan välineiden käyttö oli niukkaa	63
7.6	Suomalaisen rahapelimallin tärkeimmäksi tavoitteeksi nähtiin taloudellisen tuen myöntäminen yhteiseen hyvään	64
7.7	Mitä tutkimuksen seuraavassa vaiheessa?	65
8	TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS	66
	Lähteet	68
	Taulukot	71
	Liitteet	121

1 Johdanto

Vuoden 2016 loppuun asti rahapelaaminen järjestettiin Suomessa valtion hallitseman kolmen peliyhteisön yksinoikeudella (Raha-automaattiyhdistys, Veikkaus Oy, Fintoto Oy). Vuoden 2017 alussa nämä yhteisöt yhdistettiin yhdeksi Veikkaus Oy -nimiseksi yhtiöksi. Yhdistymisen tavoitteena oli estää kolmen peliyhteisön keskinäinen kilpailu. Kilpailun pelättiin lisäävän markkinointia ja olevan siten ristiriidassa Suomen rahapelijärjestelmän tavoitteena olevan rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen ehkäisemisen ja vähentämisen kanssa. Peliyhteisöjen keskinäinen kilpailu ja liiallinen markkinointi olisivat olleet ongelmallisia Euroopan unionin lainsäädännön, ja siten Suomen rahapelijärjestelmän oikeutuksen, kannalta (HE 132/2016 vp.). Uuden rahapeliyhtiön perustamisen yhteydessä arpajaislakia (1047/2001) uudistettiin, ja lain tarkoituksiksi määriteltiin rahapelihaittojen vähentämisen lisäksi myös rahapelihaittojen ehkäiseminen. Rahapelihaittoiksi määriteltiin samassa yhteydessä sosiaalisten ja terveydellisten haittojen lisäksi myös taloudelliset haitat. Monet arpajaislakiin tehdyt uudistukset sisältävät riskin pelihaittojen lisääntymisestä. Samalla uudistettu arpajaislaki vapautti rahapelien kehittelyä ja saatavuutta.

Tutkimuskirjallisuudessa rahapelaamisen kielteisiä seurauksia on perinteisesti tarkasteltu rahapeliongelman yleisyyden näkökulmasta (esim. Williams ym. 2012; Turja ym. 2012; Salonen & Raisamo 2015). Tällöin arvioinnin kohde on ollut pääosin pelaajan rahapelikäyttäytymisessä ja rahapelaamisen taloudellisissa seurauksissa. Lähivuosien aikana rahapelaamisen mahdollisten seurausten tarkastelu on muuttunut rahapeliongelman yleisyyden tarkastelusta rahapelihaittojen tarkasteluun laajemmin. Rahapelihaitat voidaan jakaa taloudellisiin haittoihin, ihmissuhdehaittoihin, työhön tai opiskeluun liittyviin haittoihin, terveyshaittoihin, tunnetason haittoihin ja muihin haittoihin, kuten rikolliseen toimintaan ja lasten hoidon laiminlyöntiin (Langham ym. 2016; Browne ym. 2016). Rahapelihaitat voivat vaihdella lievistä vakavaan ja lyhytkestoisesta pitkäkestoiseen. Haitat saattavat koskettaa niin pelaajaa ja heidän läheisiään kuin yhteiskuntaa laajemminkin.

Tähänastiset suomalaiset väestötason rahapelihaittatutkimukset ovat keskittyneet lähinnä tarkastelemaan haittoja pelaajan näkökulmasta rahapeliongelmamittareiden yksittäisten kysymysten avulla (Raisamo ym. 2014; Salonen ym. 2017a). Tällainen haittatarkastelu keskittyy pääosin pelaajan käyttäytymiseen. Maailmanlaajuisesti kattavia rahapelihaittatutkimuksia on toistaiseksi tehty vain muutamia, lähinnä Australiassa ja Uudessa-Seelannissa (Langham ym. 2016; Browne ym. 2016; Browne ym. 2017; Browne ym. 2017b; Browne ym. 2017c; Shannon ym. 2017). Tietääksemme tämä tutkimus on ensimmäinen kattavamman rahapelihaittanäkökulman sisältävä eurooppalainen väestötason tutkimus.

Rahapelaamisen toimintaympäristö on muuttuva. Tällä hetkellä rahapelaaminen on mahdollista niin sanotusti kivijalassa, mutta myös internetin välityksellä joko tietokoneella tai mobiililaitteilla, kuten tableteilla ja puhelimilla. Sekä pelaamisympäristön että -tapojen tutkiminen antaa tärkeää tietoa myös rahapelihaittojen ehkäisyn ja vähentämisen tueksi.

Rahapelikysely on aikuisväestöön kohdistuva väestötason pitkittäistutkimus. Tutkimuksen tärkein tavoite on seurata rahapeliyhteisöjen yhdistymisen ja sen yhteydessä arpajaislakiin tehtyjen muutosten mahdollisia vaikutuksia rahapelaamiseen, rahapelihaittoihin ja rahapelaamisen markkinointiin; tilannetta tutkitaan ennen ja jälkeen järjestelmämuutoksen. Tässä raportissa esitettävät tulokset perustuvat 18 vuotta täytäneiden tai sitä vanhempien henkilöiden verkko- ja postikyselyiden vastauksiin. Tässä raportissa tarkastellaan tilannetta vuonna 2016 ennen järjestelmä uudistusta. Aineisto kerättiin Uudeltamaalta, Pirkanmaalta ja Kymenlaaksosta. Lisäksi Helsingissä toimivan Peliklinikan asiakkailta kerättiin samanaikaisesti rinnakkaisaineisto, jonka tulokset on julkaistu erillisessä raportissa (Salonen ym. 2017b).

Tämän tutkimuksen tavoitteena on tuottaa luotettavaa ja ajankohtaista tietoa suomalaisten rahapelaamisesta, rahapelihaitoista ja rahapelaamisen markkinoinnista sosiaali- ja terveydenhuollon tutkijoille, asiantuntijoille ja poliittisille päättäjille sekä rahapeliongelmien hoidon ja hoitopalvelujen kehittäjille.

2 Tutkimusmenetelmät

Tutkimus tehtiin sosiaali- ja terveysministeriön toimeksiannosta yhteistyönä Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen (THL), Helsingin yliopiston ja Tilastokeskuksen kanssa. Tilastokeskus toteutti Rahapelikyselyn aineistonkeruun THL:n tilauksesta verkko- ja postikyselyn yhdistelmänä. Aineisto kerättiin tammi–maaliskuussa vuonna 2017 sekä suomeksi että ruotsiksi. Verkkokyselyyn vastattiin 9.1.–26.3.2017, ja postikyselyyn vastauksia saapui 15.2.–26.3.2017.

2.1 Kohdejoukko ja otanta

Otoskoko oli 20 000 henkilöä. Otos poimittiin satunnaisotantana Tilastokeskuksen Suomen väestöä koskevasta tietokannasta. Perusjoukoksi määriteltiin suomen- ja ruotsinkielinen vähintään 18 vuotta täyttänyt väestö kolmen maakunnan (Uusimaa, Pirkanmaa, Kymenlaakso) alueelta.

Vuoden 2015 väestökyselyn perusteella Uudellamaalla oli rahapeliongelmia 3,0 prosentilla väestöstä (Salonen & Raisamo 2015). Uudenmaan valintaan vaikutti myös se, että siellä toimii rahapeliongelmiin hoitoon erikoistunut Peliklinikka, joten palvelujen tarjonta on paremmalla tasolla kuin useimmissa muissa Suomen maakunnista. Pirkanmaalla rahapeliongelmia oli 1,9 prosentilla väestöstä (Salonen & Raisamo 2015). Tampereelle on suunnitteilla uusi kasino, ja se avataan luultavasti vuonna 2020. Tämä tutkimus tarjoaa tietoa ennen kasinon tuloa vallitsevasta tilanteesta Pirkanmaalla. Kymenlaaksossa ja Etelä-Karjalassa rahapeliongelmia oli 4,3 prosentilla väestöstä (Salonen & Raisamo 2015). Tietääksemme Kymenlaaksossa ei ole aktiivisesti kehitetty rahapeliongelmiin hoitopalveluja tai rahapelihaittojen ehkäisyä. Se toimii siis hyvänä vertailukohtana varsinkin Uudellemaalle, jossa palveluja on jo verrattain runsaasti.

Valituilla alueilla oli paljon (yli 10 %) muunkielistä väestöä, josta osan tiedettiin osaavan riittävästi joko suomea tai ruotsia, joten kielirajausta lavennettiin. Mukaan otettiin suomen- ja ruotsinkielisten lisäksi saamen-, norjan- ja tanskankieliset, sellaiset venäjänkieliset, jotka ovat Suomen kansalaisia, sekä muunkielisistä ne, jotka ovat saaneet Suomen kansalaisuuden ennen vuotta 2013. Näin ollen lopulliseen tavoiteperusjoukkoon kuuluivat kaikki 18-vuotiaat tai sitä vanhemmat, valituilla maantieteellisillä alueilla asuvat henkilöt, pois lukien laitospöytä.

Aikaisempien tutkimusten perusteella tiedettiin, että rahapeliongelma on yleisin nuorimmassa ikäryhmässä (esim. Turja ym. 2012; Salonen & Raisamo 2015). Tämän takia 18–24-vuotiaista tehtiin ylipoiminta: ikäryhmän väestöosuus on noin 10 prosenttia, mutta otokseen valittiin 15 prosenttia.

Otokseen muodostettiin kuusi ositetta (olettaen, että kielirajaus on voimassa):

1. ennen vuotta 1992 syntyneet Uudenmaan maakunnasta, n = 11 750
2. vuosina 1992–1998 syntyneet Uudenmaan maakunnasta, n = 2 093
3. ennen vuotta 1992 syntyneet Pirkanmaan maakunnasta, n = 3 837
4. vuosina 1992–1998 syntyneet Pirkanmaan maakunnasta, n = 709
5. ennen vuotta 1992 syntyneet Kymenlaakson maakunnasta, n = 1 413
6. vuosina 1992–1998 syntyneet Kymenlaakson maakunnasta, n = 198.

Otos poimittiin ositteittain käyttäen systemaattista satunnaisotantaa pysyvän asuinpaikkatunnuksen mukaan lajitellusta perusjoukosta. Menetelmä tuottaa tarkasti väestön aluejakaumaa noudattavan otoksen. Lisäksi tarkistettiin, ettei samasta asuntokunnasta ole osunut useampia kohdehenkilöitä otokseen.

2.2 Tiedonkeruu

Tiedonkeruu käynnistyi verkkokyselyllä, johon oli mahdollista vastata koko tiedonkeruun ajan. Kaikille otokseen valituille lähetettiin kirje (liite 1), jossa kerrottiin tutkimuksesta ja annettiin ohjeet verkkokyselyyn vastaamiseen sekä henkilökohtaiset tunnukset lomakkeelle pääsyä varten. Kirjeen lisäksi ensimmäisessä postituksessa oli mukana myös tutkimuksesta kertova esite.

Tiedonkeruun käynnistyttyä tutkimuksesta uutisoitiin Tilastokeskuksen ja THL:n verkkosivuilla sekä paikallismedioissa. Rahapelijärjestelmän uudistus herätti yleistä kiinnostusta, ja erityisesti vahva alueellinen painotus vahvisti aiheen näkymistä julkisuudessa. Perinteisten viestintäkanavien lisäksi tiedonkeruusta uutisoitiin somessa (Twitter, Facebook, Tilastotohtori, Instagram). Tutkimukselle tehtiin myös omat verkkosivut: www.thl.fi/rahapelikysely.

Toisessa vaiheessa niille, jotka eivät olleet vielä vastanneet, lähetettiin uudelleen verkkolomakkeeseen ohjaava kirje (liite 2). Samassa yhteydessä 25–44-vuotiaille vastaamatta jättäneille haettiin koneellisesti matkapuhelinnumerot muistutustekstiviestin lähettämistä varten. Kaikkiaan tekstiviestimuistutus lähetettiin 1 762 vastaajalle.

Kolmannessa ja neljännessä vaiheessa lähetettiin verkkokyselyn (liite 3–4) tunnuksien lisäksi paperilomake ja palautuskuori. Kaikista tutkimustiedotteista (liitteet 5–8) ja kyselylomakkeista (liitteet 9–10) oli käytettävissä myös ruotsinkielinen versio. Kolmannella kierroksella postikyselylomakkeita postitettiin kaikkiaan hieman alle 16 000, neljännellä kierroksella hieman yli 14 000.

Tiedonkeruun aikana seurattiin vastausprosentin kehitystä eri ikä- ja sukupuoliryhmissä sekä alueittain. Tiedonkeruuaikaa päätettiin jatkaa helmikuun lopusta maaliskuun loppuun vastausasteen nostamiseksi. Tiedonkeruuaajan jatkamisen lisäksi Tilastokeskus lähestyi osaa vielä kerran. Viidennelle postituskierrokselle otettiin mukaan vain suo-

menkieliset vastaamatta jättäneet, ja heille lähetettiin kirjeen lisäksi postikyselylomake. Kaikkiaan kirjeitä lähetettiin reilut 8 300. Postikyselylomakkeita tallennettiin huhtikuun loppuun asti.

2.3 Vastausaktiivisuus, kato ja ylipieitto

Rahapelikyselyyn saatiin kaikkiaan 7 186 hyväksyttyä vastausta (vastausprosentti 36,1). Tutkimuksen kato oli 12 747 henkilöä. Kaiken kaikkiaan ylipieiton osuus oli vähäinen (67 henkilöä), ja vain pienelle osalle katoa saatiin yksiselitteinen syy. Tämä on tavallista posti- ja verkkokyselyissä. Aineistonkeruutavan mukaan tarkasteltuna vastaajajakauma on tyypillinen verkko- ja postikyselyn yhdistelmälle: reilut 70 prosenttia vastaajista (n = 5 084) vastasi verkossa, hieman alle 30 prosenttia (n = 2 102) postikyselyllä. Sukupuolten välillä erot ensisijaisessa vastaamistavassa, verkkokyselyyn vastaamisessa, olivat pieniä (taulukko 1). Ikäryhmittäin tarkasteltuna postikyselylomakkeella vastaaminen on sitä todennäköisempää, mitä iäkkäämmästä vastaajasta on kyse.

Aktiivisimmat vastaajat olivat 65–74-vuotiaita (taulukko 2). 55–64-vuotiaiden ikäryhmä vastasi toiseksi aktiivisimmin, mutta sen jälkeen ikäryhmien väliset erot tasoittuivat; nuorin ikäryhmä jäi viimeiseksi. Naiset vastasivat selvästi aktiivisemmin kuin miehet vanhinta ikäryhmää lukuun ottamatta. Vanhimmassa ikäryhmässä miehet vastasivat melkein 13 prosenttiyksikköä naisia enemmän. Tämä oli merkittävin naisten ja miesten välillä havaittava ero vastausasteissa. Naiset vastasivat melko tasaisesti kaikissa muissa ikäryhmissä, joskin nuorimmasta ikäryhmästä vastattiin hieman muita ikäryhmiä heikommin. Kuten yleensä kyselytutkimuksissa, miesten vastausosuus jäi kaikista ikä- ja sukupuoliryhmistä naisten vastaavia alhaisemmaksi, lukuun ottamatta 75 vuotta täyttäneiden ikäryhmää. Myös nuorimman ikäryhmän naisten ja miesten välillä oli varsin suuri ero, melkein seitsemän prosenttiyksikköä. Varsin usein sukupuolten väliset erot tasoittuvat jonkin verran iän karttuessa. Tutkimukseen osallistuminen vastaajaryhmittäin on kuvattu taulukossa 3.

Siviilisäädyn mukaan tarkasteltuna avioliitossa olevat vastasivat selvästi aktiivisemmin kuin naimattomat ja eronneet. Vastaaminen näytti olevan pariskunnilla ja muilla kahden henkilön talouksilla jonkin verran yleisempää kuin muilla asutuskunnilla, joskin erot jäivät muutamiiin prosenttiyksiköihin. Koulutustaustaa voidaan tarkastella tutkintorekisterin tietojen perusteella. Tutkijat ja ylemmän korkeakoulututkinnon suorittaneet näyttäisivät vastanneen tutkimukseen huomattavasti innokkaammin kuin vähemmän koulutetut. Koulutusastetietoja ei kuitenkaan ollut saatavilla koko otokselle.

Alueellisesti tarkasteltuna Pirkanmaalla vastattiin ahkerimmin ja Kymenlaaksossa jonkin verran Pirkanmaata heikommin. Suuralue-tarkastelussa erot noudattivat maakunnallista vastausastejakaumaa. Kaupunki–maaseutu-tarkastelussa ahkerimmin vastattiin sisemmällä kaupunkialueella ja maaseudulla. Kielten (suomi ja ruotsi) välillä ei ollut nähtävissä eroja vastausasteissa.

2.4 Kyselylomake ja muuttujaryhmät

Kyselylomake sisälsi viisi muuttujaryhmää: 1) mielipiteet rahapelien markkinoinnista, 2) rahapelien pelaaminen, 3) oman rahapelaamisen arviointi, 4) läheisten rahapelaaminen ja 5) taustatiedot. Yhteenvedo muuttujaryhmistä, osioista, käytetyistä mittareista/mitta-asteikoista ja kohderyhmästä on esitetty taulukossa 4. Haastattelulomakkeen kysymysten lisäksi vastaajista käytettiin seuraavia Tilastokeskuksen rekisteritietoja: sukupuoli, ikä, työssäkäynti, alue (Uusimaa, Pirkanmaa, Kymenlaakso) ja kuntaryhmä. Kuntaryhmä perustuu Tilastokeskuksen tilastolliseen kuntaryhmitykseen, jossa Suomen kunnat jaetaan kolmeen ryhmään: kaupunkimaiset, taajaan asutut ja maaseutu-maiset.

2.5 Tutkimusaineisto ja sen painottaminen

Tutkimusaineisto tarkistettiin Tilastokeskuksessa, ja postikyselyaineistoon korjattiin löytyneet tallennusvirheet. Aineistosta poistettiin hylätyt havainnot eli tyhjät tai tuplavastaukset sekä liikaa osittaiskatoa sisältävät vastaukset. Myös paperilomakkeiden tallennuksessa havaitut virheet korjattiin. Verkko- ja postikyselyaineistot tarkistettiin erikseen, ja sen jälkeen aineistot yhdistettiin.

Tutkimusaineiston painotus perustuu kalibrointimenetelmään. Painojen kalibroinnissa tutkimusaineistosta estimoidut valittujen muuttujien jakaumat pakotettiin vastaamaan perusjoukon jakaumia. Menetelmällä pyrittiin pienentämään vastauskadon aiheuttamaa harhaa sekä tehostamaan estimointia. Painojen kalibroinnissa käytettiin väestökehikon (viiteajankohta toukokuu 2015) ikä-sukupuolijakaumaa (ikäluokat 18–24, 25–34, 35–44, 45–54, 55–64, 65–74, 75+), koulutusastejakaumaa (3 luokkaa: perusaste, keskiaste, korkea-aste) sekä aluejakaumia (maakunta, 3 luokkaa, sekä kaupunki–maaseutu-luokitus, 7 luokkaa). Asetelmapainot kalibroitiin CALMAR2-makrolla.

2.6 Aineiston analyysi

Tutkimuksen päätuloksia tarkasteltiin kaikilla kolmella alueella yhteisesti ja vastaajaryhmittäin ensisijaisesti sukupuolen, iän ja asuinalueen mukaan, mutta osittain myös nettotulojen, työssäkäynnin ja kuntaryhmän mukaan. Poikkeuksena tästä mainittakoon, että suoranaisesti rahapelaamiseen liittyviä asioita –rahapelikulutusta, rahapelaamisen syitä, rahapelaamiseen liittyviä tietoja, rahapelaamisen hallintaan kehitettyjen välineiden käyttöä sekä rahapeliongelmien esiintyvyys rahapelikäyttäytymisen mukaan – tarkasteltiin ainoastaan niiden henkilöiden osalta, jotka olivat pelanneet rahapelejä vuonna 2016.

Prosenttiosuuksien tilastollisen merkitsevyyden tarkastelussa käytettiin Khiin neliö -testiä ja keskiarvojen vertailussa yksisuuntaista varianssianalyysiä. Keskiarvoja kuvaavien tulosten yhteydessä raportoidaan myös keskiluku (mediaani), tyypillisimmin

esiintynyt luku (moodi) sekä 95 prosentin luottamusvälit. Tilastolliset analyysit tehtiin SPSS-tilasto-ohjelmalla (versio 24.0). Raportoitaessa tutkimustuloksia ainoastaan tilastollisesti merkitsevät ($p \leq 0,05$) vastaajaryhmittäiset erot on nostettu esiin.

2.7 Tutkimuseettiset näkökulmat

Tutkimukselle on saatu Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen tutkimuseettisen lautakunnan puoltava lausunto (THL/1390/6.02.01/2016). Erikseen määriteltyjen rekistritietojen hyödyntämiselle jatkoanalyysissä on saatu Tilastokeskuksen tilastoeettisen lautakunnan puolto (Tilastoeettinen lautakunta 5/2017, pöytäkirjan ote, 1.12.2016). Tilastokeskuksen tilastoeettisen lautakunnan ehdotuksesta tutkittaville jaettavaan materiaaliin tehtiin täsmennyksiä. Viimeisimmän muistutuskirjeen lisääminen tutkimusprotokollaan tehtiin niin ikään Tilastokeskuksen tilastoeettisten käytäntöjen mukaisesti.

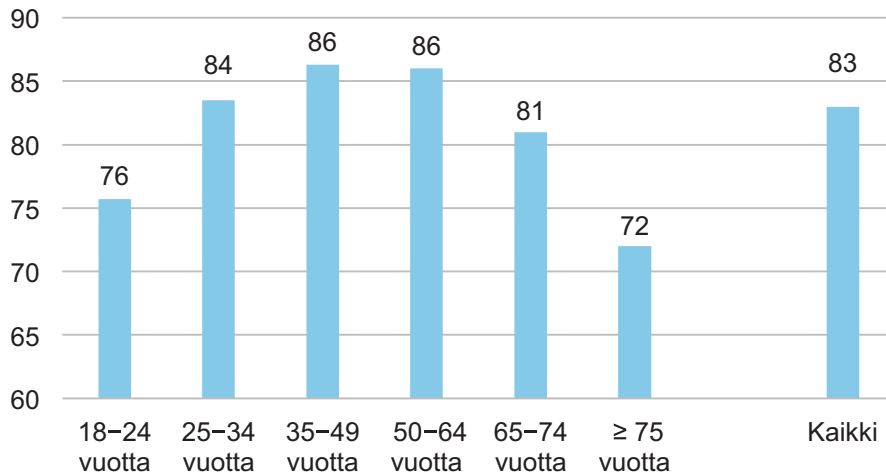
3 Rahapelaaminen

3.1 Rahapeliä pelaaminen vuonna 2016

Valtaosa (83 %) Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa asuvista 18 vuotta täyttäneistä tai sitä vanhemmista vastaajista (väestöestimaatti 1 413 829 henkilöä) oli pelannut vähintään yhtä rahapeliä vuonna 2016 (naiset 79 %, miehet 87 %). Rahapelaaminen oli yleisintä 35–49- ja 50–64-vuotiailla ja harvinaisinta 75-vuotiailla tai sitä vanhemmilla sekä 18–24-vuotiailla (taulukko 5, kuvio 1).

Rahapelaaminen oli yleisintä työssäkäyvillä, mutta myös työttömillä ja lomautetuilla sekä työkyvyttömyyseläkkeellä olevilla ja pitkäaikaissairaila. Opiskelijoilla ja koululaisilla rahapelaaminen oli harvinaisinta. Rahapelaaminen yleisyydessä ei ollut merkittäviä alue- tai kuntaryhmäkohtaisia eroja.

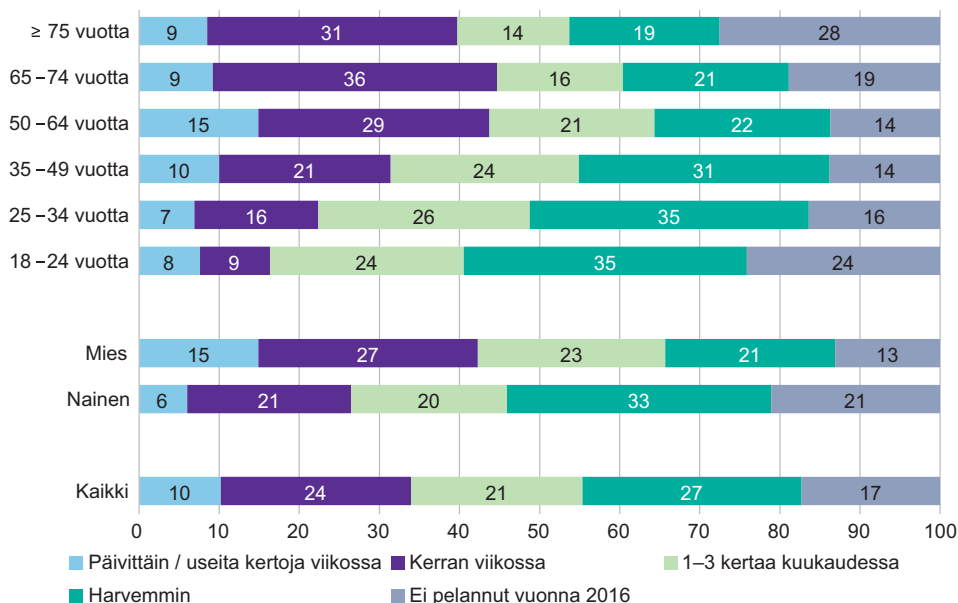
Vastaajista viisi prosenttia ei ollut koskaan pelannut rahapelejä (taulukko 5). Ne vastaajat, jotka eivät olleet koskaan pelanneet rahapelejä, olivat tavallisimmin naisia, 75-vuotiaita tai 18–24-vuotiaita, 500 euroa tai vähemmän ansaitsevia sekä opiskelijoita tai koululaisia.



Kuvio 1. Rahapelaamisen yleisyys ikäryhmittäin vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)
Past-year gambling participation by age group in 2016 (%)

3.2 Rahapelaamisen useus vuonna 2016

Vuonna 2016 noin kolmannes vastaajista (34 %) pelasi rahapelejä viikoittain (taulukko 6, kuvio 2). Miesten tyypillisin pelaamistiheys oli kerran viikossa (27 %) ja naisten harvemmin kuin kuukausittain (33 %). Kaiken kaikkiaan miehet pelasivat useammin kuin naiset. Viikoittain pelaavien vastaajien osuus kasvoi iän myötä ja oli suurin 50–64-vuotiaiden (44 %) ja 65–74-vuotiaiden (45 %) ikäryhmissä.



Kuvio 2. Rahapelaamisen useus vuonna 2016 sukupuolittain ja ikäryhmittäin, osuudet vastaajista (%)

Past-year gambling frequency in 2016 by gender and age group (%)

Nettotuloja tarkasteltaessa havaittiin, että viikoittain pelaavien osuus oli suurin 1001–1500 euroa (40 %) ja 1501–2000 euroa (39 %) kuukaudessa ansaitsevilla. Viikoittain pelaaminen oli tavallisinta henkilöillä, jotka olivat työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairaita (46 %), eläkkeellä työvuosien tai iän takia (44 %) sekä työttöminä tai lomautettuina (36 %). Päivittäin tai useita kertoja viikossa pelaaminen oli niin ikään yleisintä työkyvyttömyyseläkkeellä olevilla ja pitkäaikaisesti sairailta (21 %).

Viikoittain pelaaminen oli yleisintä Kymenlaaksossa (42 %), ja jonkin verran harvinaisempaa Pirkanmaalla (36 %) ja Uudellamaalla (33 %). Kaupunkimaisissa kunnissa pelattiin harvimminkin viikoittain; taajaan asutuissa kunnissa se oli kolmesta kuntaryhmästä yleisintä.

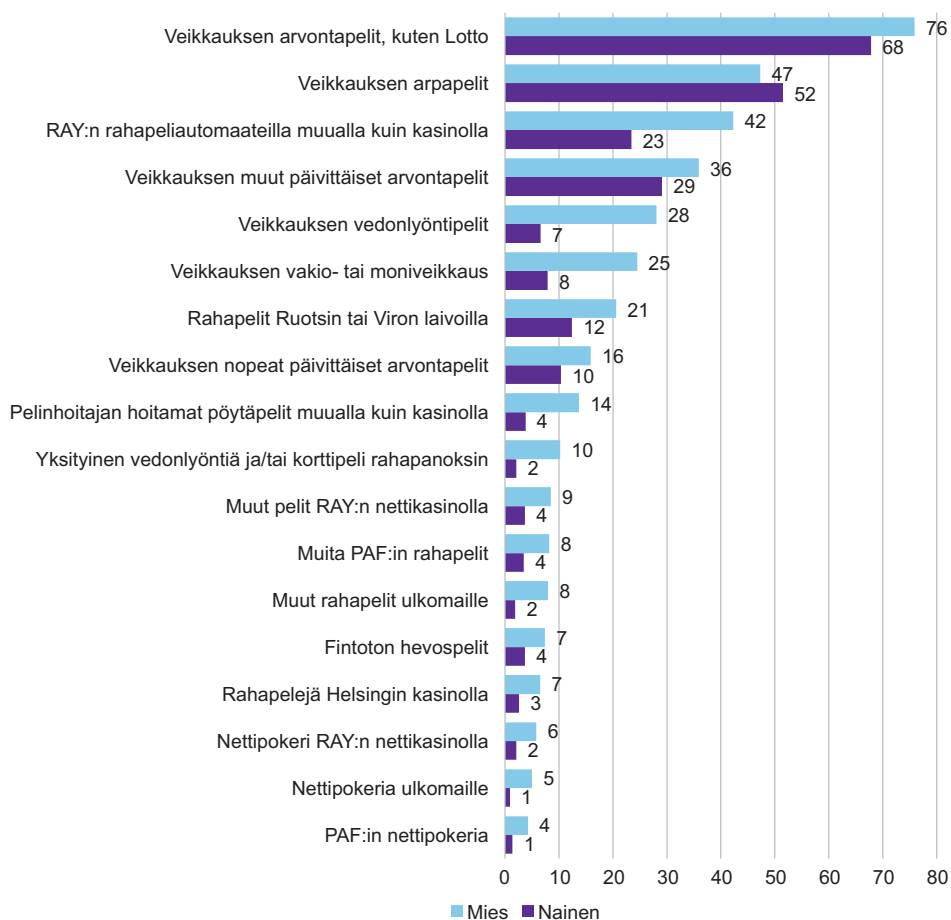
3.3 Eri rahapelityyppien pelaaminen vuonna 2016

Eniten pelatut rahapelityypit olivat Veikkauksen lottopelit (Lotto, Eurojackpot, Viking lotto, Jokeri) (72 %) ja Veikkauksen arpapelit kuten Ässä, Casino ja Luontoarpa (50 %) (taulukko 7). Pelatuimpien rahapelityyppien joukkoon kuuluivat myös Raha-automaattiyhdistyksen rahapeliautomaatit muualla kuin kasinolla (32 %) ja Veikkauksen hidasrytmiset päivittäiset arvontapelit, kuten Keno ja Naapurit (32 %). Ruotsin ja Viron laivoilla pelattavien rahapelien pelaajia oli 16 prosenttia kaikista vastaajista. Ulkomaisten peliyhtiöiden ja PAF:n eri rahapelityyppien pelaajien osuus vaihteli 3–6 prosentin välillä.

Naisten ja miesten eri rahapelityyppien pelaaminen erosi toisistaan (taulukko 7, kuvio 3). Miehet pelasivat kaikkia rahapelityyppejä, paitsi Veikkauksen arpapelejä, enemmän kuin naiset. Veikkauksen lottopelien ja hidasrytmisten päivittäisten arvontapelien pelaaminen oli yleisintä 50–64-vuotiaiden ikäryhmässä, kun Veikkauksen nopeiden päivittäisten arvontapelien pelaaminen taas oli yleisintä 25–34- ja 35–49-vuotiaiden ikäryhmissä. Näissä ikäryhmissä myös Veikkauksen arpapelien pelaajien, vakio- ja moniveikkaajien ja vedonlyöjien osuus oli suurin. Toisaalta nuorimpien, 18–24-vuotiaiden, ikäryhmässä kasinopelien pelaajien, pelihoitajan hoitamien pöytäpelien pelaajien ja raha-automaattipelien pelaajien osuus oli suurin. Nuorimmassa ikäryhmässä myös yksityistä vedonlyöntiä harrastavien, Ruotsin ja Viron laivoilla pelattavien rahapelien pelaajien ja erilaisten vain internetissä pelattavien pelityyppien pelaajien osuus oli suurin.

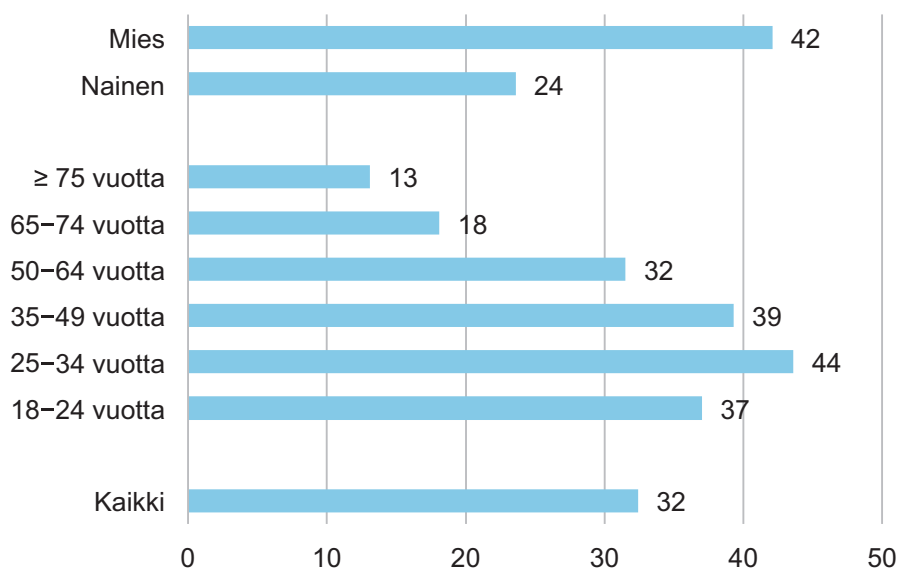
3.4 Pelattujen rahapelityyppien määrä vuonna 2016

Vastaajat olivat pelanneet keskimäärin 3,0 rahapelityyppiä vuonna 2016 (95 %:n luottamusväli 2,9–3,1). Rahapelityyppien määrä vaihteli nollasta 18:aan (mediaani 2, moodi 1). Kaikista vastaajista 32 prosenttia oli pelannut vähintään neljää rahapelityyppiä vuonna 2016 (taulukko 8, kuvio 4). Neljän tai sitä useamman pelityypin pelaaminen oli miehillä yleisempää kuin naisilla. Vähintään neljän pelityypin pelaaminen oli yleisintä 25–34-vuotiaiden ja harvinaisinta 75-vuotiaiden tai sitä vanhempien ikäryhmässä. Työssäkäyntiä tarkasteltaessa havaittiin, että neljän tai sitä useamman pelityypin pelaaminen oli selkeästi yleisintä työttömien ja lomautettujen ryhmässä (44 %).



Kuvio 3. Eri rahapelityyppien pelaaminen vuonna 2016 sukupuolen mukaan, osuudet vastaajista (%)

Past-year gambling participation in specific gambling types by gender in 2016 (%)



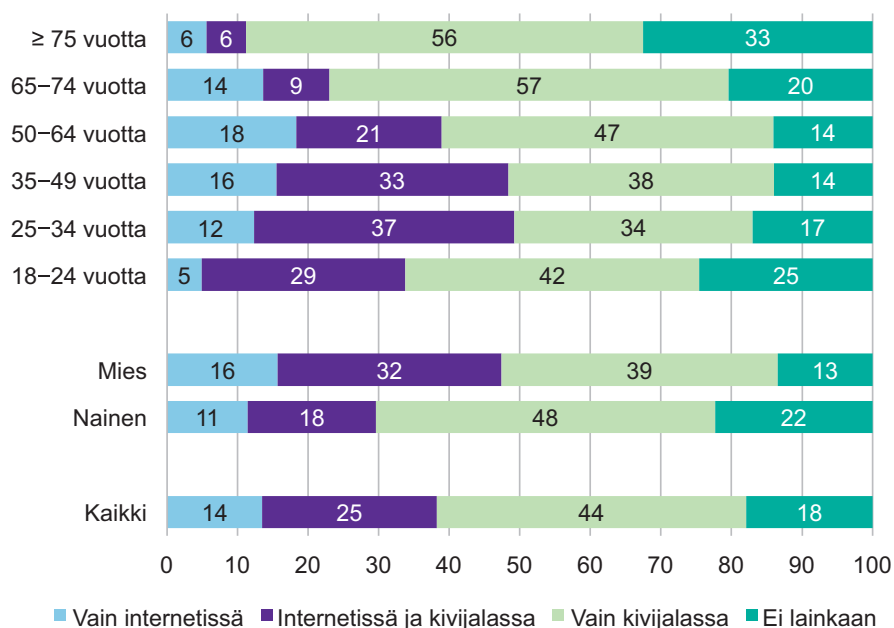
Kuvio 4. Vähintään neljään eri rahapelityyppiin osallistuminen sukupuolen ja ikäryhmän mukaan vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)

Past-year gambling participation in at least four different game types by gender and age group (%)

Aluetarkastelu taas osoitti, että neljän tai sitä useamman pelityypin pelaaminen oli harvinaisinta Uudellamaalla (31 %) ja yleisempää Pirkanmaalla (35 %) ja Kymenlaaksoissa (35 %).

3.5 Rahapelaaminen internetissä vuonna 2016

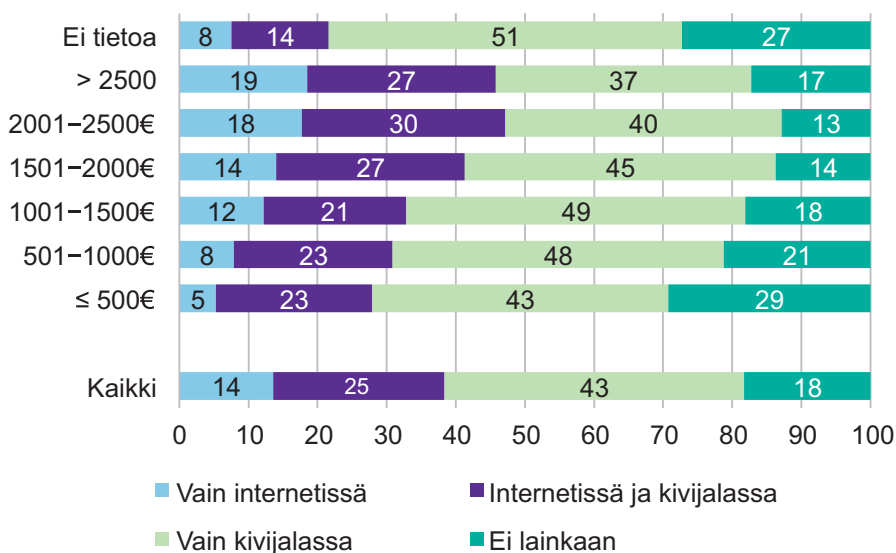
Kaikista vastaajista 38 prosenttia oli pelannut internetissä vuonna 2016 (taulukko 9, kuvio 5). Runsas kymmenennes vastaajista (14 %) oli pelannut ainoastaan internetissä, mutta joka neljäs (25 %) oli pelannut sekä internetissä että niin sanotusti kivijalassa. Kivijalkapeleillä viitataan rahapelitarjontaan muualla kuin internetissä, esimerkiksi peliyhteisöjen pelipisteissä (kasinolla, pelisaleissa jne.) sekä pelien jälleenmyyjien tiloissa (kioskeissa, ruokakaupoissa, ravintoloissa jne.) tarjottaviin peleihin.



Kuvio 5. Rahapelaaminen internetissä sukupuolen ja ikäryhmän mukaan vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)
Past-year online gambling participation in 2016 by gender and age groups (%)

Miehet pelasivat internetissä naisia useammin (kuvio 5). Ainoastaan internetissä pelaavien osuus oli suurin 50–64-vuotiailla. Toisaalta sekä internetissä että kivijalassa pelanneiden osuus oli suurin 25–34-vuotiailla. Vain kivijalassa pelanneiden osuus taas oli suurin 65-vuotiailla tai sitä vanhemmilla. Internetissä pelaaminen oli yleisintä työsikäkyillä. Nettotulojen tarkastelu osoitti, että internetissä pelaaminen oli sitä yleisempää, mitä suuremmat nettotulot vastaajalla oli (kuvio 6).

Internetissä vuonna 2016 rahapelejä pelanneista 42 prosenttia oli pelannut tietokoneella, 10 prosenttia oli pelannut mobiilisti, esimerkiksi älypuhelimella tai tabletilla, ja 49 prosenttia oli pelannut sekä tietokoneella että mobiilisti.



Kuvio 6. Rahapelaaminen internetissä nettotulojen mukaan vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)

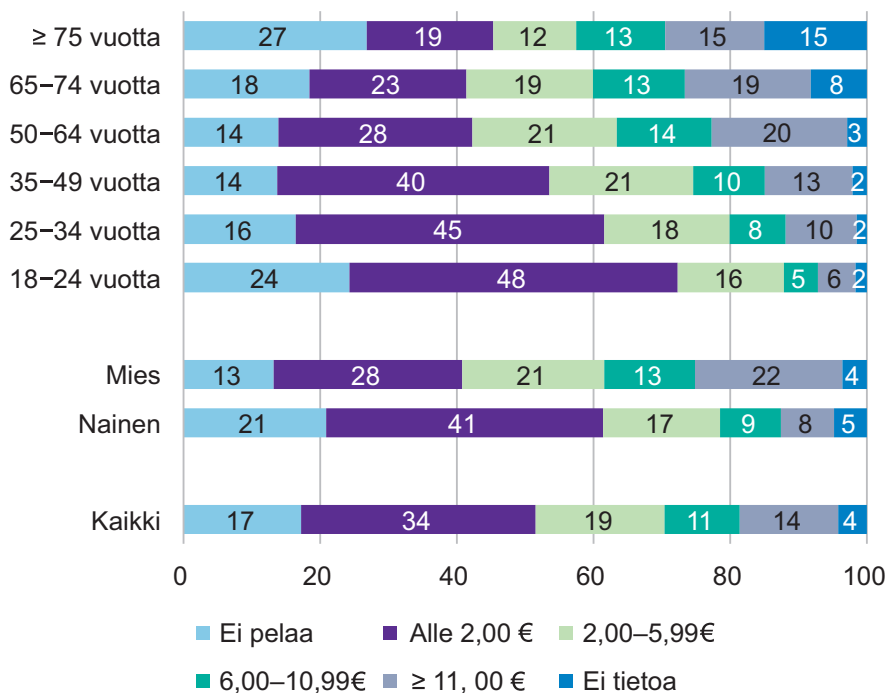
Past-year online gambling participation in 2016 by net wage (%)

3.6 Yhden viikon aikana rahapelaamiseen käytetyt rahamäärät vuonna 2016

Vuonna 2016 vähintään yhtä rahapeliä pelanneita (n = 5 805) pyydettiin arvioimaan, kuinka paljon he tavallisesti käyttävät rahaa rahapeleihin yhden viikon aikana. Ne vastaajat, jotka olivat pelanneet rahapelejä vuonna 2016, käyttivät pelaamiseen keskimäärin yhden viikon aikana 10,52 euroa (95 %:n luottamusväli 8,81–12,23 euroa). Viikoittain rahapelaamiseen käytetty mediaani oli 2,50 euroa. Miesten keskimääräinen viikoittain käyttämä rahamäärä (15,57 euroa, 95 %:n luottamusväli 12,23–18,92 euroa) oli suurempi kuin naisten (5,36 euroa, 95 %:n luottamusväli 4,86–5,86 euroa). Mitä useammin pelaajat pelasivat, sitä suurempi heidän viikoittainen rahapelikulutuksensa oli (taulukko 10).

Neljännes kaikista vastaajista pelasi viikossa kuusi euroa tai enemmän (taulukko 11, kuvio 7). Miesten viikoittainen rahapelikulutus oli suurempaa kuin naisten. Niiden vastaajien osuus, jotka pelasivat vähintään kuusi euroa viikossa, oli pienin nuorimmassa ikäryhmässä (11 %) ja suurin 50–64-vuotiailla (34 %). Työkyvyttömyyseläkkeellä olevat ja pitkäaikaisesti sairaat (37 %), iän tai työvuosien perusteella eläkkeellä olevat (32 %)

sekä työttömät ja lomautetut (29 %) käyttivät rahapelaamiseen muita useammin vähintään kuusi euroa yhden viikon aikana. Vähintään kuusi euroa yhden viikon aikana pelaavien osuus oli suurin Kymenlaaksossa (28 %) ja pienin Uudellamaalla (25 %). Kaiken kaikkiaan kaupunkimaisissa kunnissa vähintään kuusi euroa viikossa pelaavien osuus oli pienin (25 %).



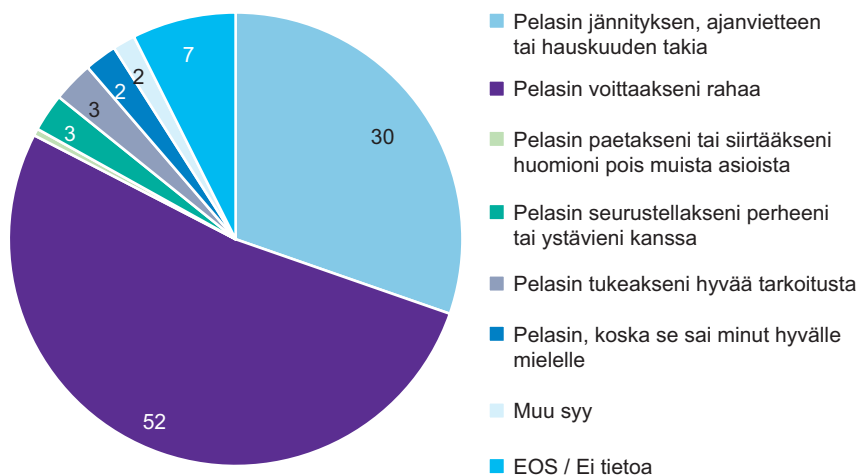
Kuvio 7. Yhden viikon aikana rahapelaamiseen käytetyt rahamäärät vuonna 2016 sukupuolittain ja ikäryhmittäin, osuudet vastaajista (%)

Weekly gambling expenditure (in euros) in 2016 (%), by gender and age group

3.7 Pääasiallinen syy pelaamiseen

Yli puolet vuonna 2016 pelanneista ilmoitti pelaavansa voittaakseen rahaa ja lähes kolmannes pelasi jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia (taulukko 12, kuvio 8). Miehet pelasivat naisia useammin jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia. Toisaalta naiset taas pelasivat miehiä useammin voittaakseen rahaa. Eri ikäryhmien

tarkastelu osoitti, että rahan voittaminen oli tavallisin syy pelata kaikissa ikäryhmissä paitsi nuorimassa ikäryhmässä, jossa tavallisin syy oli jännitys, ajanviete ja hauskuus (taulukko 13).



Kuvio 8. Pääasiain syy rahapelaamiseen, osuudet (%) rahapelejä vuonna 2016 pelanneista

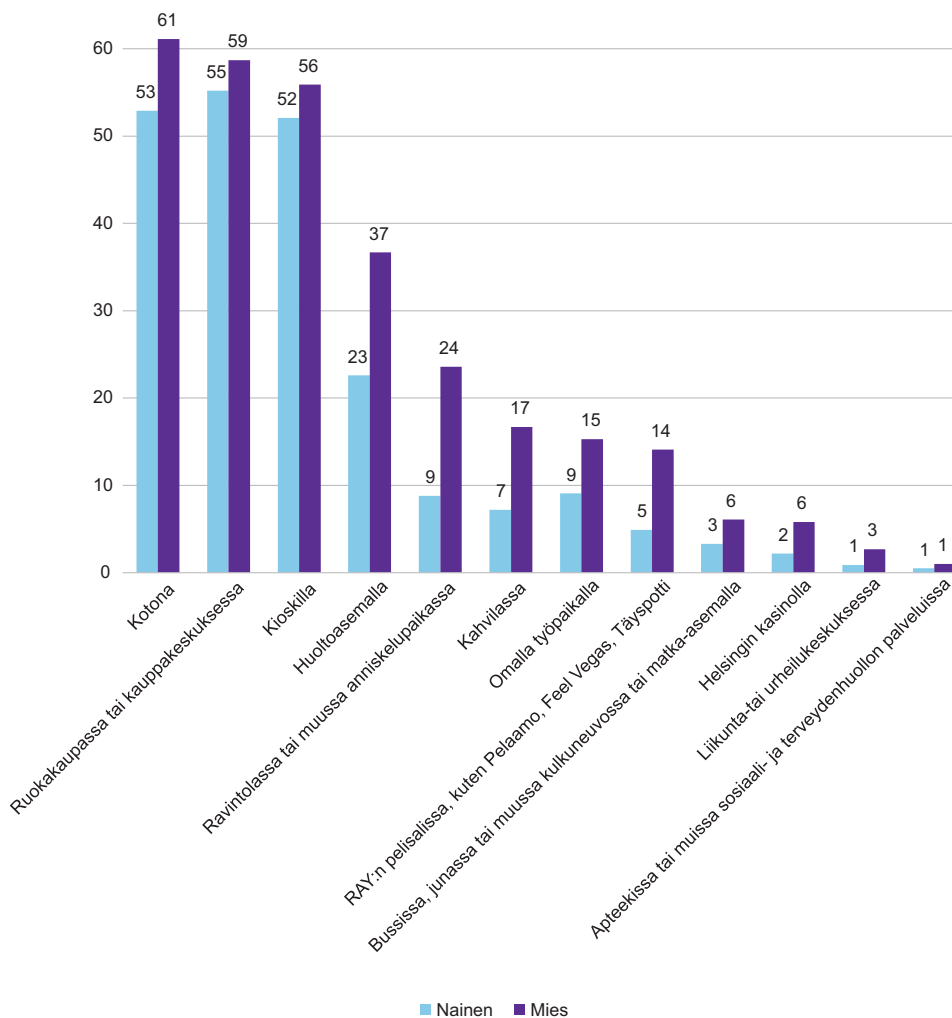
The primary motivation factor for gambling, among gamblers in 2016 (%)

3.8 Rahapelaamisen toimintaympäristö vuonna 2016

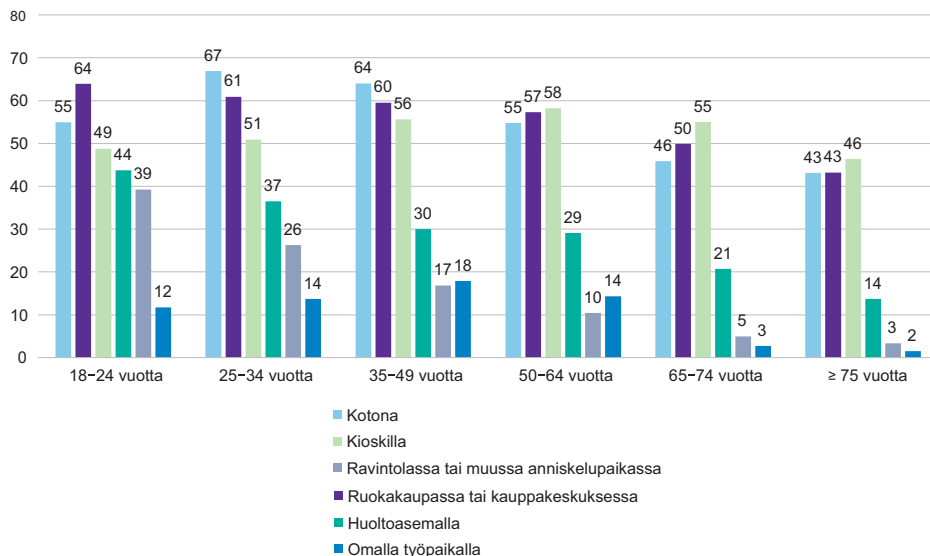
Tavallisimmat toimintaympäristöt, joissa vastaajat olivat pelanneet vuonna 2016, olivat koti (57 %), ruokakauppa tai kauppakeskus (57 %) ja kioski (54 %). Muita tavallisia paikkoja olivat huoltoasema (30 %) sekä ravintola tai muu anniskelupaikka (16 %) (taulukko 14). Miehet pelasivat naisia enemmän kaikissa toimintaympäristöissä, mutta sukupuolierot olivat erityisen suuria huoltoasemalla, kahviloissa sekä ravintolassa tai muussa anniskelupaikassa pelaamisessa sekä RAY:n pelisaleissa (kuten Pelaamo, Feel Vegas ja Täyspotti) ja Helsingin kasinolla (kuvio 9).

Eri-ikäiset pelasivat erilaisissa toimintaympäristöissä (taulukko 14). Kotona pelanneiden osuus oli suurin 25–34-vuotiailla, kun ruokakaupassa tai kauppakeskuksessa

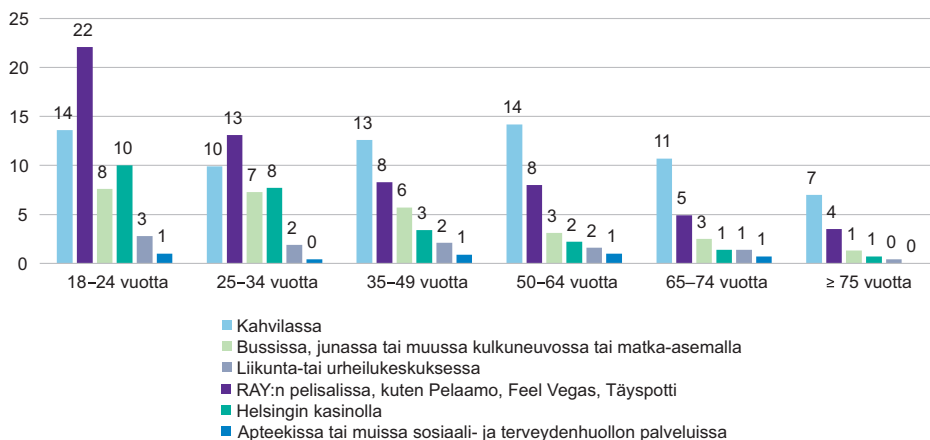
pelanneiden sekä huoltoasemalla pelanneiden osuus taas oli suurin 18–24-vuotiailla (kuvio 10). Vastaavasti kioskillä pelanneiden osuus oli suurin 50–64-vuotiailla ja omalla työpaikalla pelanneiden 35–49-vuotiailla. RAY:n pelisaleissa, kuten Pelaamo, Feel Vegas ja Täyspotti, sekä Helsingin kasinolla pelanneiden osuus oli suurin 18–24-vuotiaiden keskuudessa (kuvio 11).



Kuvio 9. Toimintaympäristöt, joissa pelaajat olivat pelanneet rahapelejä, osuudet sukupuolittain rahapelejä vuonna 2016 pelanneista (%)
Gambling environments by gender, among gamblers in 2016 (%)

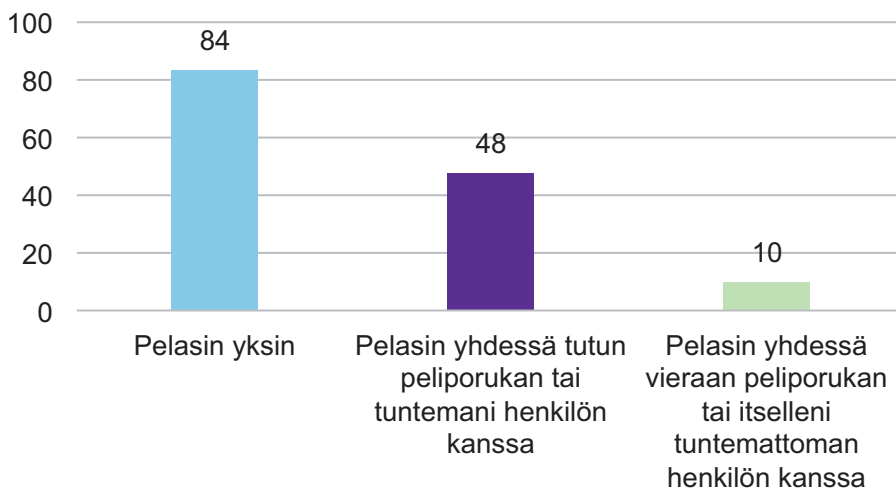


Kuvio 10. Kuusi suosituinta toimintaympäristöä, joissa pelaajat olivat pelanneet rahapelejä, osuudet ikäryhmittäin rahapelejä vuonna 2016 pelanneista (%)
Six most popular gambling environments by age group, among gamblers in 2016 (%)



Kuvio 11. Muut toimintaympäristöt, joissa pelaajat olivat pelanneet rahapelejä, osuudet ikäryhmittäin rahapelejä vuonna 2016 pelanneista (%)
Other gambling environments by age group, among gamblers in 2016 (%)

Aluekohtaiset erot rahapelaamisen toimintaympäristöissä olivat selkeimpiä huoltoasemalla pelaamisessa ja Helsingin kasinolla pelaamisessa (taulukko 15). Toisaalta huoltoasemalla pelaaminen oli yleisintä Pirkanmaalla ja hieman harvinaisempaa Uudellamaalla ja Kymenlaaksossa. Lisäksi RAY:n pelisaleissa pelaaminen on vähäisintä Kymenlaaksossa. Helsingin kasinolla pelanneiden osuus taas oli suurin Uudellamaalla.

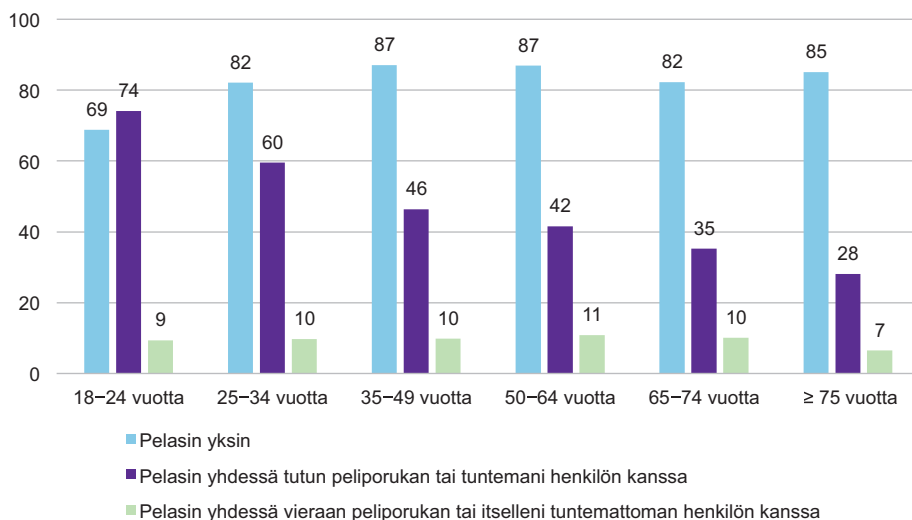


Kuvio 12. Rahapelaamisen tapa, osuudet rahapelejä vuonna 2016 pelanneista (%)
The habits of gambling, among gamblers in 2016 (%)

3.9 Rahapelaamisen tapa vuonna 2016

Pelaajista 84 prosenttia oli pelannut yksin vuonna 2016 (taulukko 16). Lähes puolet (48 %) oli pelannut yhdessä tutun peliporukan tai tuntemansa henkilön kanssa, ja joka kymmenes oli pelannut vieraan peliporukan tai itselleen tuntemattoman henkilön kanssa. Miehet pelasivat naisia enemmän yksin, mutta myös vieraan peliporukan tai itselleen tuntemattoman henkilön kanssa.

Ikäryhmittäinen tarkastelu osoittaa, että nuorin ikäryhmä pelasi harvimminkin yksin, mutta pelaaminen yhdessä tutun peliporukan tai pelaajan tunteman henkilön kanssa oli yleisintä tässä ikäryhmässä (taulukko 16, kuvio 12). Nuorin ikäryhmä oli myös ainoa, jossa tutun porukan kanssa pelaaminen oli yleisempää kuin yksin pelaaminen. Kaiken kaikkiaan pelaaminen yhdessä tutun peliporukan tai tutun henkilön kanssa on sitä harvinaisempaa, mitä iäkkäämpi pelaaja on (kuvio 13).



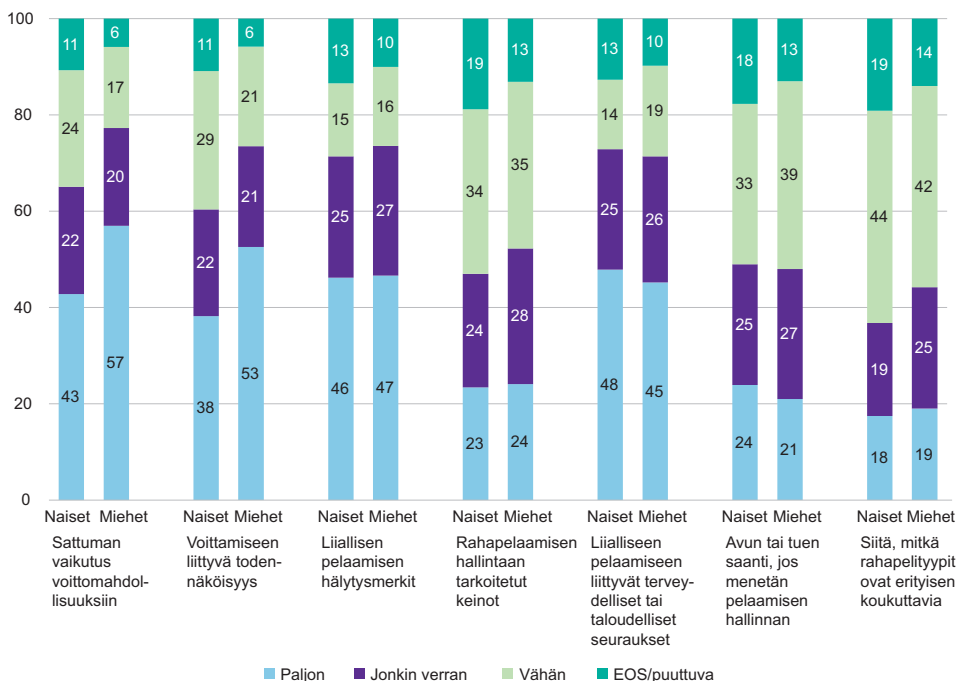
Kuvio 13. Rahapelaamisen tapa, osuudet ikäryhmittäin rahapelejä vuonna 2016 pelanneista (%)
The habits of gambling by age group, among gamblers in 2016 (%)

Alhaisimmassa tuloluokassa, 500 euroa tai alle kuukaudessa nettona ansaitsevien tuloluokassa, yksin pelaavien osuus on pienin ja vastaavasti tutun peliporukan tai tutun henkilön kanssa pelaavien osuus on suurin. Työssäkäyntitiedot osoittavat, että opiskelijoilla ja koululaisilla yksin pelaavien osuus oli niin ikään pienin ja vastaavasti tutun peliporukan tai tutun henkilön kanssa pelaaminen oli yleisintä. Työkyvyttömyyseläkkeellä olevilla ja pitkäaikaissairaila tilanne oli päinvastoin: yksin pelaavien osuus oli suurin (taulukko 16). Tutun peliporukan tai tutun henkilön kanssa pelaaminen oli harvinaisinta henkilöillä, jotka olivat eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella. Toisaalta työkyvyttömyyseläkkeellä olevilla ja pitkäaikaissairaila vieraassa peliporukassa tai itselleen tuntemattoman henkilön kanssa pelaavien osuus taas oli suurin. Yksin pelaavien osuus oli suurin Kymenlaaksossa ja vähän pienempi Uudellamaalla ja Pirkanmaalla. Tutun peliporukan tai tutun henkilön kanssa pelaaminen oli maaseutumaaisissa kunnissa harvinaisempaa kuin kaupunkimaaisissa tai taajaan asutuissa kunnissa.

3.10 Rahapelaamiseen liittyvät tiedot

Rahapelejä vuonna 2016 pelanneita pyydettiin arvioimaan omia rahapelaamiseen liittyviä tietojaan (taulukko 17). Rahapelejä pelanneet arvioivat vahvimaksi tietonsa siitä, miten sattuma vaikuttaa voittomahdollisuuksiin, ja heikoimmaksi tietonsa siitä, mitkä rahapelityypit ovat erityisen koukuttavia.

Naisten ja miesten rahapelaamiseen liittyvät tiedot erosivat toisistaan (taulukko 18). Miehet arvioivat rahapelaamiseen liittyvät tietonsa enimmäkseen paremmiksi kuin naiset. Toisaalta naiset arvioivat tuntevansa liialliseen pelaamiseen liittyvät terveydelliset ja taloudelliset seuraukset sekä tarjolla olevan avun ja tuen jonkin verran paremmin kuin miehet (kuvio 14).



Kuvio 14. Rahapelaamiseen liittyvät tiedot sukupuolen mukaan, osuudet rahapelejä vuonna 2016 pelanneista (%)

Awareness of gambling-related facts by gender, among gamblers in 2016 (%)

3.11 Pelaamisen hallinnan keinot: tietoisuus ja käyttö

Kotimaiset peliyhteisöt tarjosivat pelaajilleen erilaisia keinoja ja välineitä pelaamisen hallinnan tueksi (taulukko 19). Vuonna 2016 rahapelejä pelanneista 71 prosenttia oli tietoisia vähintään yhdestä rahapelaamisen hallinnan välineestä. Pelaajat olivat tietoisia keskimäärin neljästä hallinnan välineestä (keskiarvo 4,25, 95 %:n luottamusväli 4,13–4,37, mediaani 3,00, moodi 0,00). Vastaavasti 35 prosenttia pelaajista oli käyttänyt vähintään yhtä rahapelaamisen hallinnan välinettä, ja keskimäärin käytössä oli tuolloin ollut juuri yksi väline (keskiarvo 0,72, 95%:n luottamusväli 0,68–0,75, mediaani 0,00, moodi 0,00).



Kuvio 15. Tietoisuus kotimaisten peliyhteisöjen tarjoamista rahapelaamisen hallinnan välineistä ja niiden käyttö, osuudet rahapelejä vuonna 2016 pelanneista (%)
Awareness of the responsible gambling tools offered by the Finnish gambling operators and their use among gamblers in 2016 (%)

Pelaajien parhaiten tuntemat rahapelaamisen hallinnan välineet olivat tunnistautuminen rekisteröintivaiheessa (45 %), kulutusrajan asettaminen (42 %), pelitilin yhteenvedot, kuten pelit, häviöt, voitot, palautusprosentit (41 %) ja se, ettei luottokortilla pelaaminen ollut mahdollista (40 %) (taulukko 19, kuvio 15).

Kaiken kaikkiaan vain harva pelaaja oli käyttänyt peliyhteisöjen tarjoamia rahapelaamisen hallinnan välineitä. Käytetyimmät rahapelaamisen hallintakeinot olivat tunnistautuminen rekisteröintivaiheessa (26 %), pelitilin yhteenvedot (18 %) ja kulutusrajan asettaminen (7 %).

Tarkasteltaessa osuuksia vain internetissä pelanneiden osalta, ovat luvut korkeampia (taulukko 20).

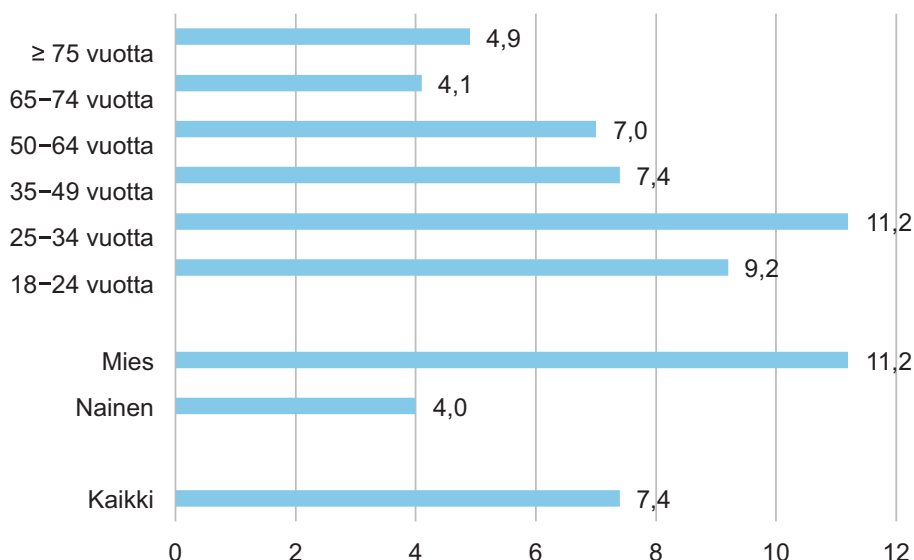
4 Rahapelihaitat pelaajalle

Tässä tutkimuksessa rahapelaamisen ongelmallisuutta tarkasteltiin rahapeliongelman yleisyyden lisäksi laajemmin haittanäkökulmasta. Rahapelaajille itselleen koituneita haittoja tarkasteltiin kolmella eri tavalla:

- 1) kysymällä vastaajan näkemystä oman rahapelaamisensa ongelmallisuudesta a) koko elämän aikana ja b) vuonna 2016
- 2) arvioimalla rahapeliongelmia ja riskitason rahapelaamista PPGM-mittarilla (Problem and Pathological Gambling Measure; Williams & Volberg 2010)
 - PPGM-mittari kartoittaa muun muassa rahapeliongelmia ja rahapelaamiseen liittyvää heikentynyttä kontrollia (impaired control) 14 kysymyksen avulla.
 - Vastaajat luokitellaan erillisen pisteytysohjeen (ks. Williams & Volberg 2010) mukaan 1) todennäköisesti rahapeliriippuvaiseksi, 2) ongelmapelaajaksi, 3) riskitason pelaajaksi tai 4) viihdepelaajaksi. Tässä tutkimuksessa PPGM-kysymykset kysyttiin vain niiltä vastaajilta, jotka olivat pelanneet vähintään kerran kuukaudessa. Tämän takia muodostettiin viides kategoria, jossa olivat harvemmin kuin kuukausittain pelanneet ja ne, jotka eivät olleet pelanneet lainkaan vuonna 2016.
- 3) käyttämällä rahapelihaittalista (Harms Checklist; Browne ym. 2016)
 - Rahapelihaittalista muodostuu 72 mahdollisesta rahapelihaitasta, jotka vaihtelevat niin vakavuudeltaan kuin kestoaltaan.
 - Rahapelihaittalista kartoittaa monipuolisesti rahapelaamiseen liittyviä taloudellisia haittoja (14 haittaa), työhön ja opiskeluun liittyviä haittoja (10 haittaa), terveyshaittoja (16 haittaa), tunnetason haittoja (10 haittaa), ihmissuhdehaittoja (10 haittaa) ja muita haittoja (12 haittaa).
 - Yksittäisten haittojen ja haittakategorioitten kuvailun lisäksi rahapelihaittalista muodostettiin erityyppisten haittojen määrää kuvaavia uusia muuttujia.

4.1 Oman rahapelaamisen ongelmallisuuden arviointi

Koko elämän ajalta arvioituna seitsemällä prosentilla vastaajista oli joskus ollut tunne, että rahapelaaminen saattaa olla itselle ongelma (taulukko 21, kuvio 16). Vastaajien omien näkemysten mukaan rahapelaaminen oli ollut tyypillisemmin ongelmallista miehillä verrattuna naisiin. Ikäryhmätarkastelu osoitti, että rahapelaaminen oli tunnut ongelmalliselta tavallisimmin nuorissa ikäryhmissä, erityisesti 25–34-vuotiailla.



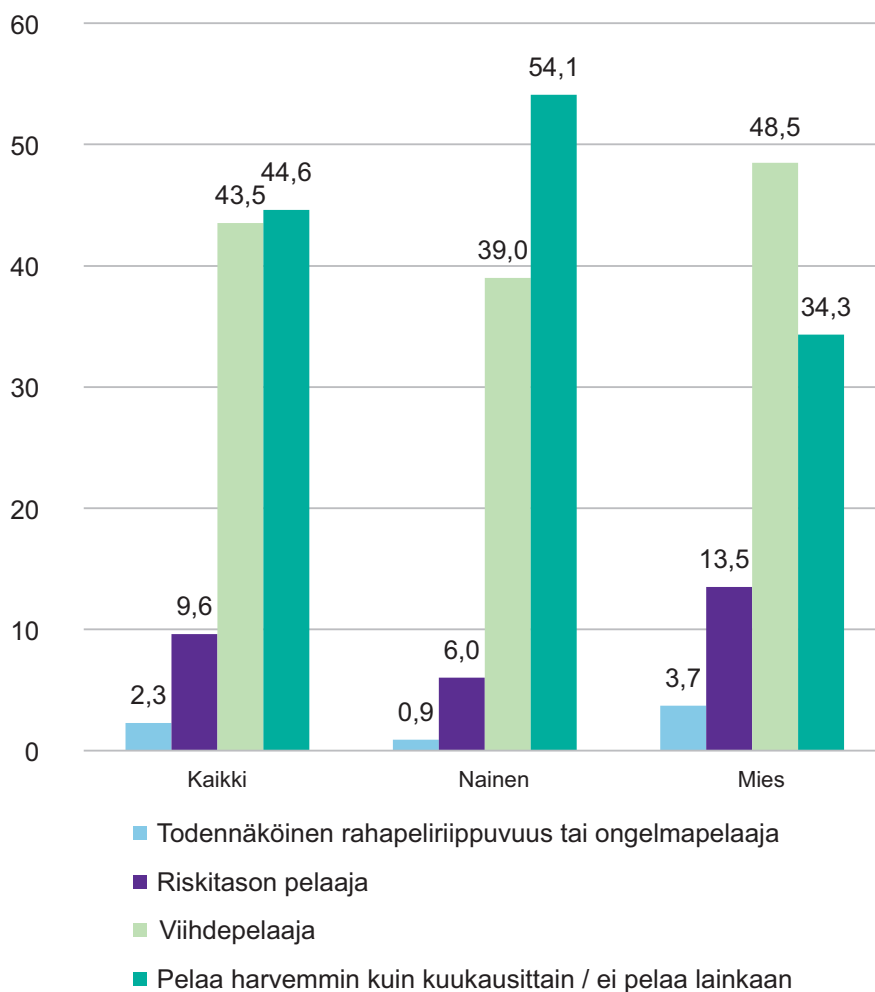
Kuvio 16. Vastaajalla on ollut tunne, että rahapelaaminen on joskus ollut itselle ongelma, osuudet vastaajista sukupuolen ja ikäryhmän mukaan (%)
The respondent had a feeling that gambling might have been a problem for him/her sometimes by gender and age groups (%)

Vastaajista kuusi prosenttia arvioi, että rahapelaaminen oli vähintään joskus vuoden 2016 aikana ollut ongelma (taulukko 22). Vuoden 2016 aikana miehet olivat naisia useammin pitäneet omaa rahapelaamistaan ongelmallisena. Näin kokivat myös vastaajat nuorimmissa ikäryhmissä. Myös työkyvyttömyyseläkkeellä olevat ja pitkäaikaisesti sairaat sekä työttömät ja lomautetut arvioivat oman rahapelaamisensa olevan vähintään joskus ongelmallista.

4.2 Rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen yleisyys vuonna 2016

PPGM-mittari luokittelee vastaajat neljään ryhmään: 1) todennäköinen rahapeliriippuvuus, 2) ongelmapelaaja, 3) riskitason pelaaja ja 4) viihdepelaaja. Rahapeliongelma-termillä viitataan sekä ongelmapelaamiseen että rahapeliriippuvuuteen. Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa asuvista 18-vuotiaista tai sitä vanhemmista vastaajista 2,3 prosentilla oli rahapeliongelma (taulukko 23, kuvio 17). Tämä tarkoittaa käytännössä 38 404:ää Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa asuvaa henkilöä. Todennäköinen rahapeliriippuvuus oli 1,5 prosentilla vastaajista ja ongelmapelaajien osuus oli 0,8 prosenttia.

Rahapeliongelma oli yleisempi miehillä kuin naisilla. Rahapeliongelmaa oli tavallisin 18–24-vuotiailla (3,1 %), mutta se oli yleistä myös 25–34-vuotiailla (2,6 %) ja 50–64-vuotiailla (2,6 %). Myös riskitason rahapelaaminen oli yleisintä näissä samoissa ikäryhmissä. Rahapeliongelman esiintyvyys oli korkein neljässä alhaisimmassa nettotuloluokassa. Työtilannetta tarkasteltaessa havaittiin, että työkyvyttömyyseläkkeellä olevilla ja pitkäaikaissairaila niin rahapeliongelman (8 %) kuin riskitason rahapelaamisen (16 %) esiintyvyys oli selkeästi korkein. Rahapeliongelman esiintyvyys oli korkein Pirkanmaalla (2,9 %) ja hieman vähäisempää Uudellamaalla (2,0 %) ja Kymenlaaksossa (2,3%).



Kuvio 17. Rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen yleisyys (PPGM) sukupuolittain vuonna 2016, osuudet kaikista vastaajista (%)
Past-year problem gambling and at-risk gambling prevalence rates (PPGM) in 2016 by gender (%)

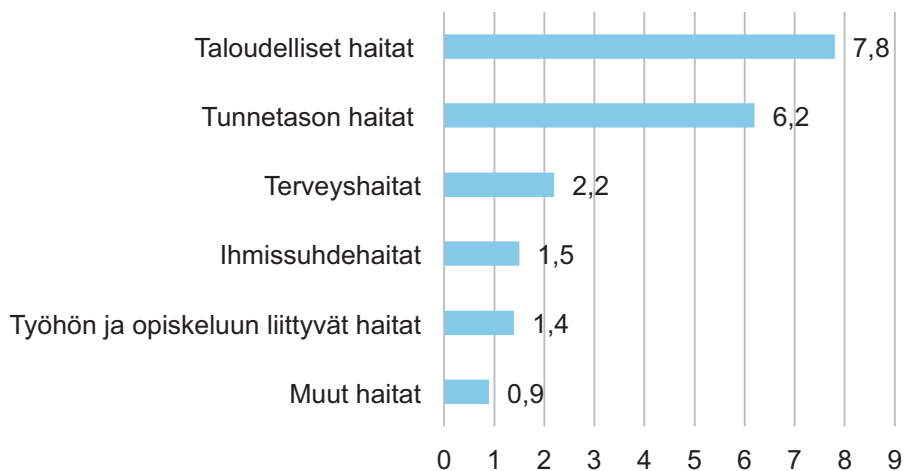
4.3 Rahapelihaittojen määrä vuonna 2016

Haittojen kokonaismäärä vaihteli nollan ja 72 haitan välillä. Vastaajista 11 prosenttia oli kokenut vähintään yhden rahapelihaitan ja viisi prosenttia kaksi haittaa tai enemmän. Tämä tarkoittaa 190 928:aa Uudellamaalla, Pirkanmaalla tai Kymenlaaksossa asuvaa henkilöä. Haittojen määrää tarkasteltaessa miehillä oli naisia enemmän kaiken-tyyppisiä rahapelihaittoja (taulukko 24).

Vaikka nuorimmassa ikäryhmässä oli vähiten rahapelejä vuonna 2016 pelanneita, niin kahdella nuorimmalla ikäryhmällä oli eniten rahapelaamisen aiheuttamia taloudellisia haittoja, työhön ja opiskeluun liittyviä haittoja, terveyshaittoja, tunnetason haittoja sekä muita haittoja. Edellä mainittujen haittojen määrä oli pääosin sitä pienempi, mitä enemmän vastaajalla oli ikää (taulukko 25). Haittojen määrässä ei ollut myöskään selkeitä alueellisia eroja (taulukko 26).

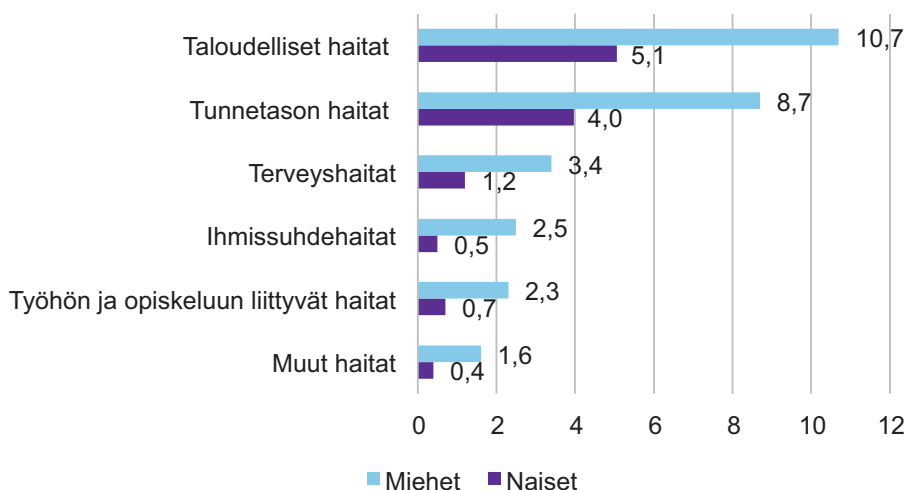
4.4 Erityyppiset rahapelihaitat vuonna 2016

Vuonna 2016 vastaajilla oli ollut tyypillisimmin taloudellisia haittoja (7,8 %) ja tunnetason haittoja (6,2 %) (taulukko 24, kuvio 18). Miehillä oli kaiken-tyyppisiä haittoja naisia enemmän (kuvio 19).



Kuvio 18. Vähintään yhden rahapelihaitan kokeneet haittakategorioittain vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)

Experienced at least one gambling-related harm by dimension in 2016 (%)



Kuvio 19. Vähintään yhden rahapelihaitan kokeneet vuonna 2016 haittakategorioittain sukupuolen mukaan, osuudet vastaajista (%)

Experienced at least one gambling-related harm in 2016 by gender (%)

4.4.1 Taloudelliset haitat

Vastaajista 7,8 prosentilla oli ollut vähintään yksi rahapelaamisesta johtuva taloudellinen haitta (kuvio 18). Tämä tarkoittaa 132 353:a Uudellamaalla, Pirkanmaalla tai Kymenlaaksossa asuvaa henkilöä. Tavallisimmat taloudelliset haitat liittyivät viikoittaisen käyttörahan vähenemiseen (5,7 %) ja vapaa-aikaan (kuten ravintolassa syömiseen, elokuvissa käyntiin tai muuhun harrastamiseen) käytettävissä olevan rahamäärän vähenemiseen (2,7 %) (taulukko 27). Myös välttämättömiin kuluihin (kuten lääkkeisiin, terveydenhuoltoon tai ruokaan) (1,1 %) käytetty rahamäärä väheni, ja osa vastaajista turvautui säästöihin (1,7 %).

4.4.2 Tunnetason haitat

Vastaajista 6,2 prosentilla oli ollut vähintään yksi rahapelaamisesta johtuva tunnetason haitta (kuvio 18). Tämä tarkoittaa Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa 105 418 henkilöä. Tavallisimmat tunnetason haitat liittyivät siihen, että henkilö katui rahapelaamista (4,6 %), tunsii epäonnistuneensa (2,0 %), oli ahdistunut rahapelaamisesta (1,4 %), häpesi rahapelaamista (1,3 %) tai oli vihainen siitä, ettei pysty hallitsemaan rahapelaamista (1,3 %) (taulukko 28).

4.4.3 Terveyshaitat

Vastaajista 2,2 prosentilla oli ollut vähintään yksi rahapelaamisesta johtuva terveyshaitta (kuvio 18). Tämä tarkoittaa 37 682:ta Uudellamaalla, Pirkanmaalla tai Kymenlaaksossa asuvaa henkilöä. Tavallisimmat terveyshaitat liittyivät unen puutteeseen (0,8 %) tai unettomuuteen, joka johtuu rahapelaamiseen liittyvästä stressistä tai huolesta (0,7 %), mutta myös tupakka- tai nikotiinituotteiden lisääntyneeseen käyttöön (0,7 %), alkoholin käytön lisääntymiseen (0,6 %), masentuneisuuden lisääntymiseen (0,7 %) ja liikunnan vähenemiseen (0,6 %) (taulukko 29).

4.4.4 Työhön ja opiskeluun liittyvät haitat

Vastaajista 1,4 prosenttia oli kohdannut vähintään yhden rahapelaamisesta johtuvan työhön ja opiskeluun liittyvän haitan (kuvio 18). Tämä tarkoittaa 24 644:ää Uudellamaalla, Pirkanmaalla tai Kymenlaaksossa asuvaa henkilöä. Tavallisimmat työhön ja opiskeluun liittyvät haitat liittyivät siihen, että henkilö käytti työ- tai opiskeluaikaa rahapelaamiseen (0,9 %) tai että suoriutuminen työssä tai opinnoissa oli heikentynyt (0,5 %) (taulukko 30).

4.4.5 Ihmissuhdehaitat

Vastaajista 1,5 prosentilla oli ollut vähintään yksi ihmissuhdehaitta (kuvio 18). Tämä tarkoittaa 25 197:ää Uudellamaalla, Pirkanmaalla tai Kymenlaaksossa asuvaa henkilöä. Tavallisimmat ihmissuhdehaitat liittyivät siihen, että pelaaja vietti vähemmän aikaa läheisten kanssa (0,8 %), laiminlöi ihmissuhteisiin liittyviä velvollisuuksia (0,6 %) tai osallistui sosiaalisiin tapahtumiin aiempaa vähemmän (0,5 %) (taulukko 31).

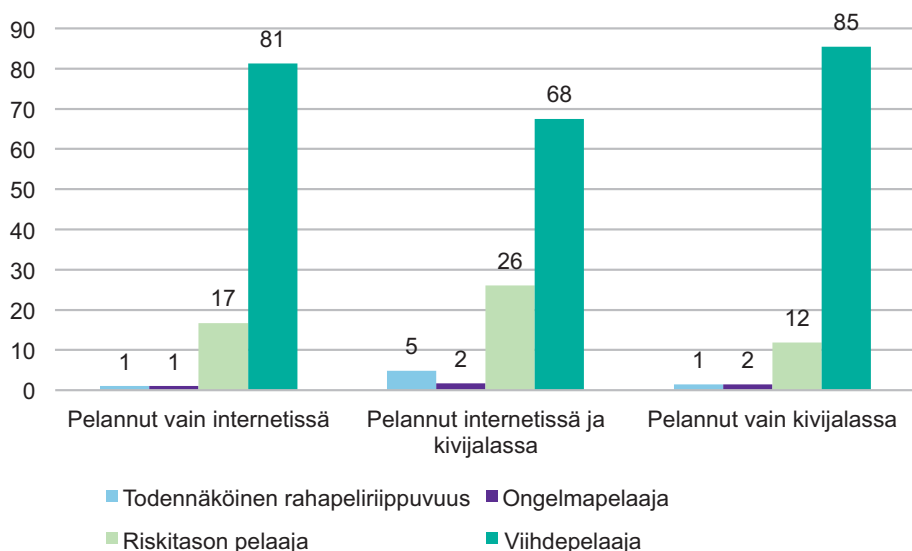
4.4.6 Muut haitat

Lopuksi vastaajilta tiedusteltiin, missä määrin he olivat kokeneet muita mahdollisia rahapelihaittoja (taulukko 32). Vastaajista 0,9 prosentilla oli ollut vähintään yksi rahapelaamisesta johtuva muu haitta (kuvio 18). Tämä tarkoittaa 15 555:tä Uudellamaalla, Pirkanmaalla tai Kymenlaaksossa asuvaa henkilöä. Yleistäen, muut mahdolliset haitat olivat jokseenkin harvinaisia, eikä mikään yksittäinen haitta selkeästi noussut ylitse muiden.

4.5 Rahapelihaittojen yleisyys rahapelaamiseen osallistumisen mukaan

Rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen yleisyyttä tarkasteltiin rahapelaamisen osallistumisen mukaan vuonna 2016 vähintään kerran kuukaudessa pelanneiden (n = 3 795) keskuudessa (taulukko 33). Päivittäin tai useita kertoja viikossa pelaavilla ja

vähintään kuutta rahapelityyppiä pelanneilla rahapeliriippuvuus, ongelmapelaaminen ja riskipelaaminen olivat muita vastaajia yleisempiä. Myös niillä vastaajilla, jotka pelasivat rahapelejä kuudella eurolla tai sitä isommilla viikoittaisilla summilla, ongelmapelaaminen ja riskitason rahapelaaminen olivat melko yleisiä, ja vastaavasti 21 euroa viikossa tai sitä enemmän pelanneilla rahapeliriippuvuus oli tätä yleisempää. Todennäköinen rahapeliriippuvuus, ongelmapelaaminen ja riskitason rahapelaaminen olivat yleisempiä niillä henkilöillä, jotka olivat pelanneet sekä internetissä että kivijalassa, kuin vain internetissä tai vain kivijalassa pelanneilla (kuvio 20).



Kuvio 20. Internetissä pelaamisen yhteys rahapeliongelmaan ja riskitason rahapelaamiseen (PPGM), osuudet kuukausittaisista pelaajista vuonna 2016 (%)

The association of online gambling and at-risk and problem gambling (PPGM) among past-year monthly gamblers in 2016 (%)

Rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen yhteyttä tarkasteltiin rahapelityypeittäin kuukausittain pelanneiden keskuudessa (taulukko 34). Kaiken kaikkiaan rahapeliongelmia ja riskitason rahapelaamista oli usein henkilöillä (37–52 %), jotka pelasivat vain internetissä pelattavia pelityyppejä. Rahapeliongelmia ja riskitason rahapelaamista esiintyi jokseenkin runsaasti myös niillä, jotka pelasivat Helsingin kasinolla (40 %), pelihoitajan hoitamia pöytäpelejä (38 %), Fintoton hevospelejä (37 %), Veikkauksen vedonlyöntipelejä, kuten pitkäveto, moniveto, tulostveto ja Live-veto (36 %),

Veikkauksen vakio- tai moniveikkausta (33 %) sekä Veikkauksen nopeita päivittäisiä arvontapelejä (34 %).

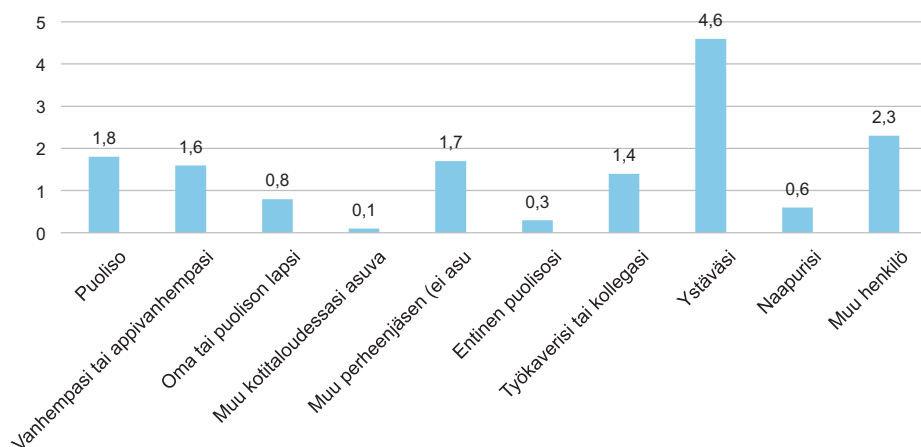
Tämän jälkeen rahapelihaittojen määrää tarkasteltiin rahapelaamiseen osallistumisen mukaan kaikkien vuonna 2016 pelanneiden keskuudessa (taulukko 35). Päivittäin tai useita kertoja viikossa pelaavilla ja vähintään kuutta rahapelityyppiä pelanneilla rahapelihaittojen riski oli selkeästi kohonnut. Myös niillä vastaajilla, jotka pelasivat rahapelejä 11 eurolla tai sitä suuremmilla viikoittaisilla summilla, oli ollut enemmän rahapelihaittoja. Vastaavasti 21 euroa viikossa tai sitä enemmän pelanneilla yli kolme rahapelihaittaa oli tavallisempaa. Todennäköinen rahapeliriippuvuus, ongelmapelaaminen ja riskitason rahapelaaminen olivat yleisimpiä niillä henkilöillä, jotka olivat pelanneet sekä internetissä että kivijalassa, kuin vain internetissä tai vain kivijalassa pelanneilla.

Lopuksi rahapelihaittojen määrää tarkasteltiin myös eri rahapelityyppien pelaamisen mukaan kaikkien vuonna 2016 pelanneiden keskuudessa (taulukko 36). Kaiken kaikkiaan nämä tulokset ovat jokseenkin samansuuntaisia kuin rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen yhteys eri rahapelityyppien pelaamiseen (vrt. taulukko 34).

5 Rahapelihaitat läheisille

5.1 Vastaajat, joilla oli ollut liikaa pelaavia läheisiä vuonna 2016

Vastaajista 13 prosentilla (naiset 14 %, miehet 12 %) oli lähipiirissä vähintään yksi henkilö, joka vastaajan mielestä pelasi liikaa rahapelejä vuonna 2016. Tämä tarkoittaa sitä, että 223 178:lla Uudellamaalla, Pirkanmaalla tai Kymenlaaksossa asuvalla henkilöllä oli lähipiirissään vähintään yksi liikaa rahapelejä pelaava henkilö. Tyypillisimmin kyseessä oli vastaajan ystävä (taulukko 37, kuvio 21). Eniten liikaa pelaavia omassa lähipiirissään oli 18–24-vuotiailla (22 %) ja 25–34-vuotiailla (16 %) (taulukko 38).



Kuvio 21. Vastaajat, joilla oli lähipiirissä liikaa rahapelejä pelaava henkilö vuonna 2016 (%)
Proportion of concernet significant others of problem gamblers in 2016 (%)

5.2 Läheisten rahapeliongelman aiheuttamat haitat vastaajalle vuonna 2016

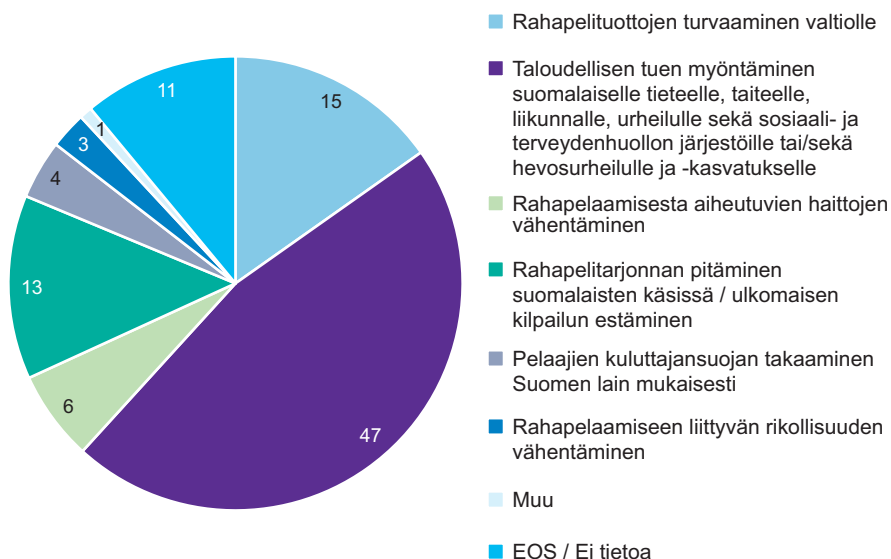
Kaiken kaikkiaan kuusi prosenttia vastaajista (naiset 7 %, miehet 4 %) oli kokenut vähintään yhden läheisen rahapeliongelmasta johtuvan haitan vuonna 2016 (taulukko 39). Tavallisimmin koettiin huolta läheisen hyvinvoinnista ja terveydestä (2 %) sekä tunne-elämän kuormittuneisuutta, kuten stressiä, ahdistusta, syyllisyyttä ja masen-

nusta (2 %). Lisäksi heillä oli ollut parisuhdeongelmia, kuten riitoja, epäluottamusta, asumusero tai avioero (1 %), muita ihmissuhdeongelmia, kuten erimielisyyksiä, eristäytymistä tai ystävyysuhteiden katkeamista (1 %), sekä taloudellisia ongelmia, kuten maksuvaikeuksia, pelilainoja tai luottotietojen menetystä (1 %). Naiset oli miehiä enemmän ollut tunne-elämän kuormittuneisuutta, parisuhdeongelmia sekä huolta oman lapsen tai muun läheisen terveydestä tai hyvinvoinnista.

6 Rahapelaamiseen liittyvät mielipiteet

6.1 Suomalaisen rahapelijärjestelmän tärkein tehtävä

Vuonna 2016 rahapelaaminen oli järjestetty Suomessa kolmen peliyhteisön, RAY:n, Veikkauksen ja Fintoton, yksinoikeudella. Vastaajien näkemysten mukaan mallin tärkein tavoite oli taloudellisen tuen myöntäminen suomalaiselle tieteelle, taiteelle, liikunnalle, urheilulle sekä sosiaali- ja terveydenhuollon järjestöille ja myös hevosurheilulle ja -kasvatukselle (47 %); tärkeinä tavoitteina pidettiin myös rahapelituottojen turvaamista valtiolle (15 %) ja rahapelitarjonnan pitämistä suomalaisten käsissä (13 %) (taulukko 40, kuvio 22).



Kuvio 22. Vastaajien näkemys siitä, mikä on suomalaisen rahapelimallin tärkein tavoite, osuudet vastaajista vuonna 2016 (%)

Respondents' perceptions of the main purpose of the Finnish gambling monopoly system in 2016 (%).

Naisten ja miesten näkemykset rahapelijärjestelmän tärkeimmästä tavoitteesta erosivat toisistaan. Naisten mielestä taloudellisen tuen myöntäminen suomalaiselle tieteelle, taiteelle, liikunnalle, urheilulle sekä sosiaali- ja terveydenhuollon järjestöille ja myös hevosurheilulle ja -kasvatukselle oli mallin tärkein tavoite miehiä useammin. Vastaavasti miesten mielestä rahapelituottojen turvaaminen valtiolle oli tärkein tavoite useammin kuin naisten mielestä.

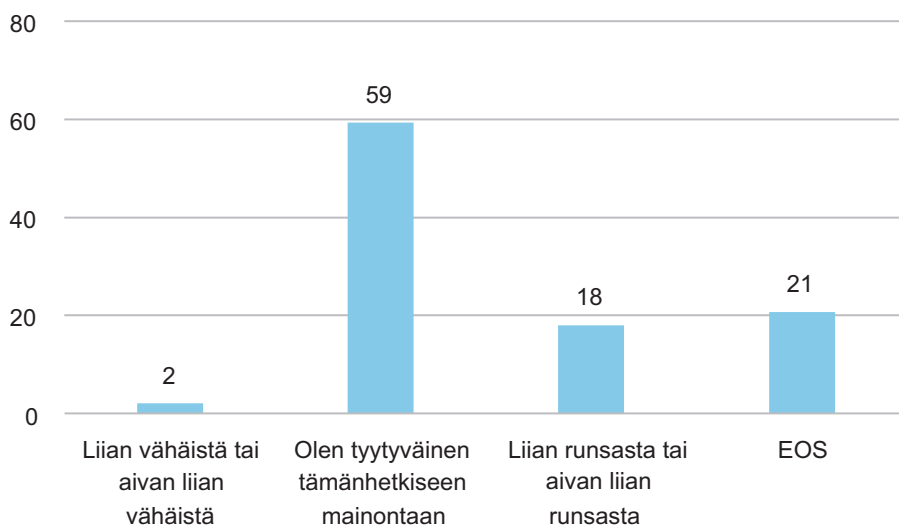
Mitä vanhempi vastaaja oli, sitä useammin hän piti suomalaisen rahapelijärjestelmän tärkeimpänä tavoitteena taloudellisen tuen myöntämistä suomalaiselle tieteelle, taiteelle, liikunnalle, urheilulle sekä sosiaali- ja terveydenhuollon järjestöille ja hevosurheilulle ja -kasvatukselle. Toisaalta mitä nuorempi vastaaja oli, sitä useammin hän piti tärkeänä tavoitteena rahapelihaittojen ehkäisyä (taulukko 41). Tosin vanhimmassa ikäryhmässä tämä edellä mainittujen osuus ei noudattanut samaa logiikkaa. Alueelliset erot olivat jokseenkin vähäisiä (taulukko 42).

6.2 Suomalaisen rahapeliyhteisöjen markkinointi vuonna 2016

Vuonna 2016 vastaajat olivat suuressa määrin havainneet kotimaisten peliyhteisöjen rahapelaamiseen liittyvää mainontaa ja markkinointia (taulukko 43). Eniten oli kohdattu pahviarpoihiin tai veikkauspeleihin (Lotto, Jokeri, Keno jne.) liittyviä mainoksia (96 %) ja rahapelimainoksia televisiossa (95 %) tai nähty rahapelivoittoon, voittajaan tai voittopaikkaan liittyvä uutinen (94 %). Vähiten vastaajille oli tullut markkinointia, jossa peliyhteisö tai pelin jälleenmyyjä antaa internetissä tai muissa pelipisteissä vastaajalle bonuksia tai lahjoja pelaamisesta (esim. puhelin, risteilylahjakortti, päivälehti, jäätelö) tai jossa vastaajalle lähetetään rahapelimainoksia tekstiviestillä (19 %). Miehet olivat kohdanneet naisia enemmän rahapelimainoksia tai -markkinointia. Eri ikäryhmien näkemyksissä oli runsaasti eroja mainonnan ja markkinoinnin kohtaamisessa (taulukko 44), mutta alueittaisia eroja oli niukemmin (taulukko 45).

Enemmistö vastaajista (59 %) oli tyytyväisiä kotimaisten peliyhteisöjen markkinointiin vuonna 2016, mutta lähes viidennes (18 %) koki mainonnan liian runsaaksi (liian runsasta / aivan liian runsasta) (taulukko 47, kuvio 23). Mainontaa liian runsaana pitäneiden miesten osuus oli suurempi kuin vastaava naisten osuus. Mainontaa liian runsaaksi sanoneiden osuus oli suurin 18–24-vuotiailla (23 %) ja 25–34-vuotiailla (21 %). Työttömät ja lomautetut sekä opiskelijat ja koululaiset suhtautuivat kriittisemmin rahapelien mainontaan. Liian runsaana mainontaa pitäneiden vastaajien osuus oli pienin Kymenlaaksossa.

Vastaajista 15 prosentin mielestä kotimaisten rahapeliyhteisöjen mainonta sai heidät pelaamaan lisää, 60 prosentin mielestä sillä ei ole pelaamiseen mitään vaikutusta ja kahden prosentin mielestä mainonta sai heidät vähentämään rahapelaamista (taulukko 46).



Kuvio 23. Vastaajien yleisarvosana kotimaisten peliyhteisöjen mainonnasta, osuudet vastaajista vuonna 2016 (%)
General grade of the gambling advertising of the Finnish monopoly companies in 2016 (%).

7 Yhteenveto ja päätelmät

7.1 Miehet pelasivat useammin jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia, naiset voittaakseen rahaa

Valtaosa (83 %) vastaajista oli pelannut vähintään yhtä rahapeliä vuonna 2016 (naiset 79 %, miehet 87 %). Miesten tyypillisin pelaamistiheys oli kerran viikossa ja naisten harvemmin kuin kuukausittain. Puolet vuonna 2016 pelanneista ilmoitti pelaavansa voittaakseen rahaa ja lähes kolmannes pelasi jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia. Miehet pelasivat naisia useammin jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia. Aikaisemman kirjallisuuden perusteella miesten ja naisten rahapelaamisen motivaatiotekijät ja sitä kautta myös pelityyppeihin liittyvät mieltymykset eroavat toistaan (Williams ym. 2012; Romild ym. 2016; Williams ym. 2017). Miehet pelaavat tyypillisesti jännityksen vuoksi (Stewart & Zack 2008). Jännityshaikuuden ohessa miehet pelaavat tyypillisesti rahapelejä, jotka koetaan niin sanotusti taitopeleiksi, kuten urheiluviedonlyönti ja pokeri. Toisaalta myös pelkästään sattumaan perustuvien pelien pelaaminen näyttäisi lisääntyneen miesten keskuudessa (Svensson ym. 2011).

Naiset taas pelasivat miehiä useammin voittaakseen rahaa. Rahallisen voiton tavoittelu on tunnistettu yhdeksi rahapeliriippuvuuden riskitekijäksi (Hing ym. 2016). Tiedetään, että naiset pelaavat miehiä enemmän sattumapelejä kuten rahapeliautomaatteja, bingoa ja arpapelejä (Stewart & Zack 2008; Binde 2011; Holdsworth ym. 2012). Tämän tutkimuksen ja aikaisempien suomalaisten väestötutkimusten perusteella miehet pelaavat naisia enemmän kaikkia pelejä paitsi arpapelejä (Turja ym. 2012; Salonen & Raisamo 2015). Sattumaan perustuvissa rahapeleissä omiin voittomahdollisuuksiin ei voi itse vaikuttaa. Lisäksi sattumapeleihin liittyy virheellisiä uskomuksia, joiden tiedetään ylläpitävän ja kiihdyttävän rahapelaamista. Jos pelaamisen motiivina on ns. rikastuminen, saattaa yhtälö olla pelaajalle varsin haastava. Yhtenä haittoja ehkäisevänä keinona on rahapeleihin liittyvän tuoteinformaation lisääminen ja rahapelaamiseen liittyvien virheellisten uskomusten oikaiseminen.

Kaiken kaikkiaan se, että rahapelaamisen pääasiallisena motiivina on niin sanottu pakopelaaminen, oli jokseenkin harvinaista. Miehet ja naiset pelasivat yhtä usein paetakseen tai siirtääkseen huomion pois muista asioista. Tulos eroaa aikaisemmista tutkimuksista, joiden perusteella naiset pelaavat miehiä useammin paetakseen arjen kuormittavia tilanteita tai yksinäisyyttä. Miesten ja naisten rahapelaamista, pelitapoja, rahapelaamisen tyyppiä sekä motivaatiota on syytä tutkia tarkemmin, koska tiedetään, että naisilla on voimakkaampi alttius ongelmalliseen rahapelaamiseen, vaikka he pelasivat miehiä vähemmän (Grant ym. 2012; Svensson & Romild 2014).

Rahapelaamisen motivaatiotekijöitä on syytä tutkia jatkossa tarkemmin sukupuolten sisällä. Vuoden 2015 väestökyselyn perusteella tiedetään, että 43 prosenttia nais-

ten rahapelaamisen kokonaiskulutuksesta tulee 55–64-vuotiailta, kun vastaava osuus miehillä oli 23 prosenttia (Castrén ym. 2017). Toisaalta 25–34-vuotiaat miehet pelasivat 27 prosenttia miesten rahapelaamisen kokonaiskulutuksesta, kun vastaava naisten osuus oli kahdeksan prosenttia. Voidaan siis olettaa, että naisten ja miesten keskuudessa rahapelaajien, ainakin paljon rahaa kuluttavien, ikäjakauma on erilainen. Näin ollen naisten ja miesten erilaisen ikäjakauman takia motivaatiotekijöiden sukupuolittaisessa jatkotarkastelussa olisi hyvä huomioida myös pelaajan ikä.

7.2 Nuorin ikäryhmä erottui muista pelaamisympäristön ja pelaamistapojen suhteen

Nuorin ikäryhmä erottui muista siinä, että heidän tavallisin syynsä pelata rahapelejä oli rahan voittamisen sijaan jännitys, ajanviete ja hauskuus. Tämän lisäksi nuorin ikäryhmä oli myös ainoa, jossa tutun porukan kanssa pelaaminen oli yleisempää kuin yksin pelaaminen, mikä kuvastaa nuorten rahapelaamisen sosiaalisuutta (Hing ym. 2016). Kaiken kaikkiaan pelaaminen yhdessä tutun peliporukan tai tutun henkilön kanssa oli sitä harvinaisempaa, mitä enemmän pelaajalla oli ikää. Nuorin ikäryhmä erottui muista myös pelaamisympäristöjen suhteen. Erityisesti RAY:n pelisaleissa, kuten Pelaamo, Feel Vegas ja Täyspotti, sekä Helsingin kasinolla pelanneiden osuus oli suurin 18–24-vuotiaiden keskuudessa.

Sosiaalinen ympäristö on tärkeässä roolissa erityisesti nuorten aikuisten toiminnassa. Rahapelaaminen ei ole poikkeus: kavereiden ja läheisten rahapelaaminen vaikuttaa selkeästi nuoren ja nuoren aikuisen asenteisiin ja saattaa toimia sytykkeenä rahapelaamisen alkamiselle (Hanss ym. 2014; Castrén ym. 2015). Sosiaalinen verkosto, siinä pärjääminen ja sen edustamat arvot ovat niin ikään tärkeä osa nuorten aikuisten elämää. Rahapelaamisen sosiaalisuuden on tutkimuskirjallisuudessa nähty myös suojaavan rahapeliongelman kehittymiseltä (LaPlante ym. 2009).

PPGM-mittarilla arvioituna vuonna 2016 rahapeliongelma oli 2,3 prosentilla vastaajista ja joka kymmenes pelasi riskitasolla. Vaikka nuorimmassa ikäryhmässä pelaajien osuus oli pienin, niin rahapelaamisen kielteiset seuraukset olivat yleisimpiä kahdessa nuorimmassa ikäryhmässä kuin muissa ikäryhmissä. Rahapeliongelma, riskitason rahapelaaminen ja myös rahapelihaitat olivat yleisempiä miehillä, erityisesti 18–25-vuotiailla. Rahapeliongelma voi saada alkunsa viattomasta voitosta, jota haluaa kasvattaa pelaamalla lisää (Toce-Gerstein ym. 2003; Bibby 2016). Toisaalta rahapeliongelma voi saada alkunsa myös häviöstä, jolloin pyritään voittamaan hävityt rahat takaisin ja saatetaan turvautua myös rahan lainaamiseen tai pikavippeihin.

Osana rahapelihaittojen ehkäisyä ja vähentämistä on syytä kiinnittää huomiota asianmukaisen rahapelaamiseen liittyvän tuoteinformaation tarjoamiseen, mutta myös mahdollisen riskitason rahapelaamisen tai rahapeliongelman tunnistamiseen sekä kouluissa ja oppilaitoksissa että erilaisissa sosiaali- ja terveydenhuollon palveluissa. Tehokkaasti toimeenpantu ja toteutettu ikärajavaikuttavuus ja esimerkiksi pakolli-

nen tunnistautuminen nostaisivat mahdollisesti rahapelaamisen aloitusikää. Tämän tutkimuksen perusteella myös peliyhteisön pelisalit ja kasino ovat yksi mahdollinen paikka tavoittaa erityisesti nuoria miehiä ja pyrkiä tunnistamaan ja ehkäisemään heidän rahapeliongelmiaan.

7.3 Rahapelihaitat liittyivät pelaamiseen usein ja monin tavoin

Aikaisempien tutkimusten perusteella tiedetään, että pelaaminen useita kertoja viikossa ja monen eri pelityypin käyttäminen liittyvät riskitason rahapelaamiseen ja rahapeliongelmaan (Currie ym. 2006; Salonen & Raisamo 2015; Smolej ym. 2015; Hing ym. 2015; Heiskanen & Toikka 2015). Se, että pelataan ajallisesti ja rahallisesti paljon, kulkee käsi kädessä rahapelihaittojen kanssa. Tämä tutkimus tukee myös aikaisempia tutkimustuloksia, joiden mukaan suuri viikoittainen rahapelikulutus liittyy rahapelihaittoihin (vrt. Williams ym. 2012; Markham ym. 2014; Markham ym. 2015; Heiskanen & Toikka 2015). Toisaalta vaikka pelaaminen usein on yhteydessä rahapelihaittoihin, rahapelaamisesta tulee ongelma ainoastaan joillekin (Hodgins ym. 2012).

Lisäksi havaittiin, että pelaamiseen sekä internetissä että kivijalassa liittyi enemmän rahapelihaittoja kuin jommassakummassa pelaamiseen yksinään. Tämä tulos saattaa kuitenkin heijastella joko pelaajan suurkuluttajuutta tai halua kokeilla useampia rahapelejä. Aikaisemmissa tutkimuksissa internetissä pelaaminen on kuitenkin liitetty rahapelihaittoihin (esim. Gainsbury ym. 2013; Gainsbury ym. 2015). Tässä yhteydessä on hyvä huomioida, että nykyään internet edustaa lähinnä pelaamisen tapaa ja paikkaa, ei niinkään mitään tiettyä pelityyppiä (Davidson ym. 2016). Rahapelien monipuolinen tarjonta ja helppo saatavuus mahdollistavat samojen rahapelityyppien pelaamisen niin internetissä kuin kivijalassa. Kun yhdessä paikassa, esimerkiksi verkkopalvelussa, on tarjolla laaja valikoima ympärivuorokautisesti saatavilla olevia rahapelejä, on myös rahapelaamisen hallinnan välineiden valikoimaan, näkyvyyteen ja helppokäyttöisyyteen syytä kiinnittää erityistä huomiota.

Rahapelaaminen oli yleisintä työssäkäyvillä, mutta yleistä myös työttömillä ja lomautetuilla sekä työkyvyttömyyseläkkeellä olevilla ja pitkäaikaissairaila. Jälkimmäisissä ryhmissä niin rahapeliongelman kuin riskitason rahapelaamisen esiintyvyys oli selkeästi korkein. Yksin pelaavien osuus oli niin ikään suurin ja tutun peliporukan tai tutun henkilön kanssa pelaaminen taas harvinaisinta. Heikko sosioekonominen asema on yhteydessä korkeampaan rahapelikulutukseen, kun kulutus suhteutetaan pelaajan tuloihin (Turja ym. 2012; Castrén ym. 2017; Salonen ym. 2017c). Tiedetään, että rahapelaaminen on yleisesti keskittynyt alueille ja taajamiin, joissa on lähtökohtaisesti erilaisia sosioekonomisia haasteita (Rintoul ym. 2013; Selin ym. 2016). Jatkossa on tärkeää tutkia suomalaisten rahapelikulutusta paikallisesti ja panostaa ehkäiseviin toimenpiteisiin jo varhaisessa vaiheessa eriarvoisuuden ja syrjäytymisen estämiseksi. Tämä voidaan tehdä rajoittamalla rahapelien tarjontaa, suunnittelemalla pelipaikkojen sijoittelua ja valvomalla mainontaa ja markkinointia siten, ettei se ruoki liiallista pelaamista tai ”äkki-

rikastumisen” haaveita (McMullan & Miller 2009) erityisesti niissä väestöryhmissä, joissa ongelmat ovat jo kasaantuneet.

Tämän tutkimuksen tulokset tukevat käsitystä siitä, että varsinkin suomalaisen järjestelmän mukaisen valtiollisen rahapelimonopolin toimintaa voidaan pitää regressiivisen verotuksen muotona. Tämä tarkoittaa verotusta, jossa pienituloisimmat käyttävät suuren osan tuloistaan verotettuun hyödykkeeseen kuin suurituloiset (Kotakorpi ym. 2016). Tärkeänä jatkotutkimusaiheena onkin sosioekonomisen aseman ja rahapelaamisen motivaatiotekijöiden tarkempi tarkastelu. Toisaalta myös iäkkäämpien aikuisten rahapelaamisesta ja rahapelaamisen motivaatiotekijöistä Suomessa tarvitaan lisätutkimusta, sillä 50–64-vuotiaat ja 65–74-vuotiaat kuluttivat runsaasti verrattuna nuorempiin ikäryhmiin. Samansuuntaisia huomioita yli 50-vuotiaiden tai sitä vanhempien rahapelikulutuksesta on raportoitu myös vuoden 2015 väestökyselyssä (Castrén ym. 2017; Salonen ym. 2017c).

7.4 Taloudelliset ja tunne-elämän haitat tyypillisimpiä rahapelihaittoja

Aikaisemmat suomalaiset väestötason haittatutkimukset ovat keskittyneet lähinnä tarkastelemaan haittoja pelaajan näkökulmasta ja ainoastaan rahapeliongelmamittareiden yksittäisten kysymysten avulla (Raisamo ym. 2015; Salonen ym. 2016; Castrén ym. painossa). Tämän tyyppinen tutkimus keskittyy paljolti rahapeli riippuvuuteen liittyvän käyttäytymisen tai oireiden tarkasteluun, kun haittamittareilla pyritään tavoittamaan kansanterveyden näkökulmasta merkityksellisiä rahapelaamisen kielteisiä seurauksia laajemmin (Langham ym. 2016; Shannon ym. 2017). Nämä haitat voivat olla selkeästi rahapelaamisen aiheuttamia tai jo olemassa olevaa ongelmaa pahentavia.

Tämän tutkimuksen perusteella vastaajat olivat kokeneet vuonna 2016 tyypillisimmin omasta pelaamisesta johtuvia taloudellisia haittoja (7,8 %) tai tunnetason haittoja (6,2 %). Aikaisemman tutkimuskirjallisuuden perusteella taloudelliset haitat ovat yleisiä ja ne kietoutuvat usein myös muihin haittoihin (Langham ym. 2016; Shannon ym. 2017). Taloudelliset haitat saattavat aiheuttaa muun muassa ihmissuhdeongelmia, tunnetason ongelmia ja terveyteen liittyviä haittoja. Rahapelihaitat voivat vaihdella lievästä vakavaan tai lyhytkestoisesta pitkäkestoiseen. Vakavat haitat, esimerkiksi velkaongelma tai -kierre sekä parisuhteen päättyminen tai sen uhka, ovat usein myös merkittävä motivoiva tekijä hoitoon hakeutumisessa. Lievemmat haitat olivat yleisempiä kuin vakavat, kuten aikaisemmissakin tutkimuksissa on todettu (Shannon ym. 2017). On myös syytä muistaa, että rahapelihaitat eivät koske ainoastaan niitä, joilla on rahapeliongelma tai -riippuvuus, vaan myös niin sanotut viihdepelaajat saattavat kokea rahapelihaittoja, kuten myös aikaisempi tutkimuskirjallisuus on osoittanut (Raisamo ym. 2015; Langham ym. 2016; Browne ym. 2017b; Browne ym. 2017c).

Lisäksi vastaajista 13 prosentilla (naiset 14 %, miehet 12 %) oli lähipiirissään henkilö, joka vastaajan mielestä pelasi liikaa rahapelejä vuonna 2016. Tämä tutkimus on tietääksemme ensimmäinen, jossa rahapelihaittoja on tarkasteltu läheisnäkökulmasta

edeltävän vuoden aikana, sillä aikaisemmat kotimaiset ja kansainväliset artikkelit ovat keskittyneet koko elämän aikaiseen tarkasteluun (Wentzel ym. 2008; Svensson ym. 2013; Salonen ym. 2014; Salonen ym. 2016).

Kuusi prosenttia vastaajista oli kokenut vuonna 2016 läheisen rahapeliongelmasta aiheutuneita haittoja. Tavallisimmin koettiin huolta läheisen hyvinvoinnista ja terveydestä tai tunne-elämän kuormittuneisuutta, kuten stressiä, ahdistusta, syyllisyyttä ja masennusta. Tämä tulos on yhtenäinen aikaisempien tulosten kanssa (Raisamo & Salonen 2015; Salonen ym. 2016). Läheisten kokemat haitat ovat osittain samantyyppisiä kuin pelaajilla itsellään (Salonen ym. 2016; Li ym. 2016). Pelaajan ja läheisten lisäksi laajemmin koko yhteiskuntaa koskettavat monet rahapelihaitat, kuten taloudelliset haitat (konkurssit, lainat), ihmissuhdehaitat (avioerot), terveyshaitat (sairauspoissaolot, lisääntynyt terveyspalvelujen käyttö) ja rikollinen toiminta (kavallukset, rikokset, väkivalta) (Langham ym. 2016). Viimeisimmän tutkimustiedon valossa rahapelihaitat vaikuttavat merkittävästi myös pelaajan elämänlaatuun, ja muiden terveysongelmien lailla rahapelaajat ns. menettävät sairaudelle elinvuotiaan (YLD, Life lost due to disability) (Browne ym. 2017; Browne ym. 2017c).

7.5 Rahapelaamisen hallinnan välineiden käyttö oli niukkaa

Pelilyhteisöt tarjoavat pelaajilleen erilaisia keinoja ja välineitä pelaamisen hallinnan tueksi. Näiden keinojen käyttö on perustunut Suomessa pääosin vapaaehtoisuuteen ja pelaajan omaan aktiivisuuteen. Vuonna 2016 rahapelejä pelanneista 71 prosenttia oli tietoinen vähintään yhdestä rahapelaamisen hallinnan välineestä. Osa mainituista keinoista on käytössä viranomaisten vaatimuksesta, kuten luottokortilla pelaamisen kieltö. Näin ollen rahapelaamisen hallinnan välineet ovat osin viranomaisten vaatimia rajoituksia (esim. pelirajat RAY:n nettikasinoon, live-vetoon jne.) ja osin pelilyhteisöjen tarjoamia lisämahdollisuuksia pelaamisen hallintaan.

Kaiken kaikkiaan rahapelaamisen hallinnan välineiden käyttö oli niukkaa: vain noin kolmannes pelaajista oli käyttänyt vähintään yhtä rahapelaamisen hallinnan välinettä. Myös aikaisemman tutkimuskirjallisuuden perusteella tiedetään, että pelaajat käyttävät harvoin rahapelaamisen hallinnan välineitä ja näin ollen niiden vaikuttavuus rahapelaamisen hallintaan on vähäistä (esim. Livingstone ym. 2014). Tämä havainto koskee erityisesti itse asetettuja rahapelikulutuksen rajoja. Tämän lisäksi on mahdollista, että pelin tarjoaja määrittelee pelaamiselle maksimirajan. Toisaalta osa pelaajista, erityisesti ammattipelurit, haluavat pelata suurilla summilla. Väestötason haittojen ehkäisyn ja vähentämisen näkökulmasta on kuitenkin olennaista keskustella myös siitä, kenen ehdoilla nämä maksimirajat asetetaan: viihdepelaajan vai ammattipelaajan. Rahapelaamisen hallinnan kannalta pelikulutusrajojen pakollisuus ja riittävän alhainen taso lisäävät niiden vaikuttavuutta (Williams ym. 2012).

Pelitilin pidemmän ajan seuranta, etenkin ehkäisevänä keinona, on suositeltavaa (Harris & Griffiths 2016). Wood ja Wohl (2014) raportoivat, että riskitason pelaajilla

oman pelin räätelöity palaute internetin työkaluna alensi pelaamiseen käytettyä rahaa. Vuoden 2015 väestökyselyaineiston perusteella viisi prosenttia pelaajista tuotti 50 prosenttia suomalaisen rahapelaamisen kokonaiskulutuksesta (Salonen ym. 2017c). Merkittävä osa rahapelikulutuksesta tuli pelaajilta, joiden sosioekonominen asema ja terveydentilanne oli heikko.

Pelaajien itselleen hakemien pelikieltojen vaikuttavuudesta on niin ikään tutkimusnäyttöä, mutta pelikiellon tulisi kuitenkin olla riittävän pitkäkestoinen (Williams ym. 2012). Yhtenä mahdollisuutena on kouluttaa pelipaikkojen henkilökuntaa valvomaan pelaamisen ikärajaa ja auttaa heitä puuttumaan ongelmalliseen tai riskitason rahapelaamiseen (Gainsbury 2014). Mikään yksittäinen keino ei kuitenkaan ehkäise tai vähennä haittoja, vaan tarvitaan useita keinoja (Selin ym. 2017). Pelejä tarjoavien toimipisteiden määrän ja sijainnin rajoittaminen, pelaamisen rajoittaminen anniskelupaikoissa, pakollinen tunnistautuminen ja kulutusrajat sekä pelaajan hakema pelikielto ovat siis näitä keinoja.

Tällä hetkellä internetin välityksellä tarjottavia rahapelaamisen hallinnan välineitä ja niiden käyttöä sekä niihin liittyviä asenteita tutkitaan tiiviisti kansainvälisesti muun muassa peliyhteisöltä kerättävien rekisteritietojen avulla (esim. Harris & Griffiths 2016; Auer & Griffiths 2017; Gainsbury ym. 2017). Tämän suuntaista tutkimusta tarvitaan myös Suomessa, jotta internetissä pelattavia pelejä varten voidaan rakentaa toimivia keinoja haittojen ehkäisyyn ja vähentämiseen. Toisaalta myös hallitun kivijalkapelaamisen mahdollistamiseksi on syytä kehittää rahapelihaittoja ehkäiseviä ja vähentäviä keinoja.

7.6 Suomalaisen rahapelimallin tärkeimmäksi tavoitteeksi nähtiin taloudellisen tuen myöntäminen yhteiseen hyvään

Tässä tutkimuksessa kotimaisen rahapelijärjestelmän tärkeimmäksi tavoitteeksi nähtiin taloudellisen tuen myöntäminen suomalaiselle tieteelle, taiteelle, liikunnalle, urheilulle, sosiaali- ja terveydenhuollon järjestöille sekä hevosurheilulle ja -kasvatukselle. Arpajaislaissa (1047/2001) Suomen rahapelipolitiikan tavoitteiksi on kirjattu: ”– taata yleishyödyllisiin arpajaisiin osallistuvien oikeusturva, estää arpajaisiin liittyvät väärinkäytökset ja rikokset sekä ehkäistä ja vähentää arpajaisiin osallistumisesta aiheutuvia taloudellisia, sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja”. Nämä tavoitteet olivat niitä, jotka tämän tutkimuksen vastaajien mukaan olivat vähiten tärkeitä suomalaisessa rahapelijärjestelmässä. Tutkimustulos heijastelee sitä, että kansalaisten mielikuvissa rahapelitoiminnan keskeinen tehtävä on rahapeliyhteisöjen viestin mukainen: rahapelituotot käytetään yhteiseen hyvään.

Suomen rahapelijärjestelmässä valtio on ollut aktiivisesti opettamassa kansalaisiaan rahapelaamaan ja pelaamista on pidetty jopa eräänlaisena kansalaishyveenä (Matilainen & Raento 2014). Suomen EU-jäsenyyden myötä suomalaisen rahapelipolitiikan keskiöön nousi vähitellen rahapelihaittojen vähentäminen, koska rahapelihaittojen

torjunta oli EU-lainsäädännön kannalta keskeinen yksinoikeusjärjestelmän oikeutuksen perusta (Tammi 2008). Tämän tutkimuksen tulokset viittaavat siihen, että politiikan tavoitteiden muutos on jäänyt kansalaisilta huomaamatta. Rahapeliyhteisöjen ja valtion rahapelitoiminnan tavoitteita koskeva viestintä näyttää epäonnistuneen.

7.7. Mitä tutkimuksen seuraavassa vaiheessa?

Rahapelaaminen jakaa ihmisiä terveyteen liittyvissä tekijöissä, mutta myös sosiaalisesti ja taloudellisesti. Henkilöt, joilla on heikoimmat sosiaaliset ja taloudelliset edellytykset, kärsivät eniten rahapelihaitoista. Vaikka tästä jaosta on tiedetty jo kauan, se on kuitenkin tarpeellinen muistutus julkisen rahapelitoimintaan puuttumisen tärkeydestä pohjoismaiselle hyvinvointivaltiolle.

Uudistetun Veikkaus Oy:n ensimmäisen toimintavuoden aikana on markkinoille tullut uusia rahapelejä. Kivijalkapeliin lisäksi rahapelejä on ollut saatavilla entisten kolmen peliyhteisön verkkosivuilla, mutta myös uuden Veikkauksen verkkosivuilla. Uudistetun arpajaislain myötä entisen kolmen toimijan verkkopelitilit yhdistetään vuoden 2017 aikana yhdelle verkkosivustolle. Tammikuussa 2018 verkossa pelattavat, erityisen pelihaittariskin sisältäviksi luokitellut kasinopelit tulevat satojen tuhansien verkossa pelaavien henkilöiden pelivalikoimaan.

Veikkaus Oy:n pelisivuston määrittelemisen erityiseksi pelisaliksi mahdollistaa pelien vapaamman markkinoinnin. Rahapeleihin kohdistuvassa sääntelyssä rahapelit on jaettu kahteen kategoriaan. Osaan peleistä (mm. rahapeliautomaatit, vedonlyöntipelit, kasinopelit ja onlinearvat) on katsottu liittyvän erityinen pelihaittojen vaara, minkä vuoksi niiden markkinointi voi sisältää vain peli-informaatiota. Poikkeuksen tähän perussääntöön muodostavat erityiset pelisalit (pelkästään tai pääasiassa rahapelejä tarjoavat toimipisteet) ja pelikasino, joissa voidaan vapaammin markkinoida myös pelejä, joissa on erityinen pelihaittojen vaara (HE 96/2008 vp.). Vuoden 2017 alusta voimaan tulleeseen arpajaislakiin tehtyjen muutosten myötä erityisellä pelisalilla tarkoitetaan nyt myös uuden peliyhtiön pelisivustoa, johon asiakkaat kirjautuvat.

Tässä raportissa keskityttiin arvioimaan rahapelaamisen, rahapelihaittojen ja rahapeliin markkinoinnin tilannetta vuonna 2016, ennen peliyhteisöjen yhdistymistä. Tutkimuksen seuraavassa vaiheessa kuvataan tilannetta uudistuksen jälkeisen vuoden aikana, vuonna 2017. Helsingin yliopistossa suoritetaan myös erillinen Rahapelikyselyä täydentävä laadullinen tutkimus, jossa tarkastellaan, miten suomalaiset suhtautuvat rahapelijärjestelmään ja sen ajankohtaiseen muutokseen. Tarkoituksena on, että tämä kyselytutkimus ja sitä täydentävä laadullinen tutkimus tarjoavat jatkossa kattavamman kuvauksen rahapoliittisesta uudistuksesta muun muassa sosiaali- ja terveydenhuollon tutkijoille, asiantuntijoille ja poliittisille päättäjille sekä rahapeliongelmien hoidon ja hoitopalvelujen kehittäjille.

8 Tutkimuksen luotettavuus

Tämän tutkimuksen vastausprosentti oli 36. Kanadalaisen katsauksen perusteella rahapeli-aiheisten verkko- ja postikyselyin toteutettujen väestökyselyiden vastausprosentti on keskimäärin 29 (Williams ym. 2012). Naiset vastasivat kyselyyn selvästi miehiä aktiivisemmin, mutta myös ikäryhmittäisiä eroja havaittiin (ks. luku 2.3 Vastausaktiivisuus, kato ja ylipeitto).

Runsaat 70 prosenttia vastaajista vastasi kyselyyn verkossa ja loput postikyselynä. Postikyselyyn vastaaminen oli sitä todennäköisempää, mitä iäkkäämmästä vastaajasta oli kyse. Tarkasteltaessa vastaamistavan vaikutusta tutkimuksen keskeisimpiin indikaattoreihin havaittiin, että postikyselyyn vastanneissa pelaamattomien osuus oli suurempi kuin verkkokyselyyn vastanneissa (taulukko 48). Postikyselyyn vastanneissa myös internetissä pelanneiden osuus oli vähäisempi ja rahapeliongelman esiintyvyys oli alhaisempi kuin verkkokyselyyn vastanneissa.

Yksittäisten rahapelihaittojen arvioinnissa käytettiin Harms Checklist -mittaria (Browne ym. 2016; Langham ym. 2016; Li ym. 2016). Tämä mittari mittaa monipuolisesti ja kattavasti rahapelaamisen kielteisiä seurauksia. Mittari on kehitetty kattavan kirjallisuuskatsauksen perusteella, myös ammattilaisten osaamista ja pelaajien kokemuksia hyödyntäen. Tässä tutkimuksessa rahapelihaittoja tarkasteltiin myös yksittäisten haittojen määrän näkökulmasta. Haittojen määrää koskevia tuloksia tarkasteltaessa on tärkeää muistaa, että rahapelihaitat voivat vaihdella lievistä vakavaan ja lyhytkestoisesta pitkäkestoiseen. Näin ollen haittojen määrä ei automaattisesti kerro haittojen laajuudesta, toisaalta lievät haitat olivat selkeästi yleisempiä kuin vakavat. Tämä tulos on yhdenmukainen aikaisempien tutkimusten kanssa (esim. Shannon ym. 2017; Salonen ym. 2017). Haittojen määrää tarkasteltaessa on myös syytä huomioda, että eri haittakategorioissa mahdollisten haittojen määrä vaihteli 10:n ja 16 välillä. Vastikään 72 muuttujaa sisältävästä haittamittarista on kehitetty myös lyhennetty 10 muuttujan versio erityisesti väestötason tutkimuksiin (Browne ym. 2017d).

Rahapelaamisen haitallisuutta arvioitiin myös 14 kysymystä sisältävällä PPGM-mittarilla (Williams & Volberg 2010; Williams ym. 2013). Rahapeliongelmia arvioivien mittareiden vertailu osoittaa, että PPGM mittaa monipuolisimmin nimenomaan erilaisia rahapelihaittoja. PPGM on myös kansainvälisissä tutkimuksissa osoittautunut herkeimmäksi ja tarkimmaksi välineeksi tunnistaa rahapeliongelma (Salonen ym. 2014; Williams & Volberg 2014). Molemmat haittamittarit on suomennettu asiantuntijaryhmässä takaisinkäännöstekniikkaa ja mittareiden kehittäjien asiantuntemusta hyödyntäen. Suomalaisten rahapelaamista koskevien väestökyselyiden (esim. Turja ym. 2012; Salonen & Raisamo 2015) ensisijaisena rahapeliongelman yleisyyttä arvioivana mittarina on käytetty South Oaks Gambling Screen -mittaria (SOGS). Verrattaessa SOGS:lla

(SOGS ≥ 3) ja PPGM:llä mitattua rahapeliongelman esiintyvyyttä on SOGS:lla saatu arvo 1,4 kertaa PPGM:ää korkeampi (Williams & Volberg 2010; Williams ym. 2012). Näin ollen PPGM:llä mitattu rahapeliongelman esiintyvyys (2,3 %) vastaa arviolta SOGS:n 3,2 prosenttia.

Tutkimustulosten tilastollista merkitsevyyttä tarkasteltaessa on syytä huomioida, että osassa analyyseistä oli soluja, joissa odotettu frekvenssi oli alle 5. Nämä tulokset on kuitenkin merkitty erikseen tulostaulukoihin.

Lähteet

- Auer M & Griffiths MD. (2017) Cognitive Dissonance, Personalized feedback, and online gambling behavior: An exploratory study using objective tracking data. *International Journal of Mental Health and Addiction*. DOI 10.1007/s11469-017-9808-1.
- Bibby PA. (2016) Loss-Chasing, Alexithymia, and Impulsivity in a Gambling Task: Alexithymia as a Precursor to Loss-Chasing Behavior When Gambling. *Front. Psychol.*, 20 January 2016 <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.00003>.
- Binde P. (2011) What are the most harmful forms of gambling? Analysing problem gambling prevalence surveys. CEFOS working papers 12.
- Browne M, Greer N, Rawat V & Rockloff MA. (2017) Population-level metric for gambling related harm. *Int Gambl Stud.* 2017. DOI: doi.org/10.1080/14459795.2017.1304973.
- Browne M, Rawat V, Greer N, Langham E, Rockloff M & Hanley C. (2017b) What is the harm? Applying a public health methodology to measure the impact of gambling problems and harm on quality of life. *Journal of Gambling Issues*. DOI: 10.4309/jgi.2017.36.2.
- Browne M, Bellringer M, Greer N, Kollandai-Matchett K, Rawat V, Langham E, Rockloff M, Palmer Du Preez K & Abbott M. (2017c) Measuring the Burden of Gambling Harm in New Zealand. Wellington: Ministry of Health.
- Browne M, Goodwin BC & Rockloff MJ. (2017d) Validation of the Short Gambling Harm Screen (SGHS): A Tool for Assessment of Harms from Gambling. *Journal of Gambling Studies*. DOI: 10.1007/s10899-017-9698-y.
- Browne M, Langham E, Rawat V ym. (2016) Assessing gambling-related harm in Victoria: A public health perspective. Victorian Responsible Gambling Foundation. Melbourne 2016. [https://www.responsiblegambling.vic.gov.au/_data/assets/pdf_file/0007/28465/Browne_assessing_gambling-related_harm_in_Vic_Apr_2016-REPLACEMENT2.pdf].
- Castrén S, Grainger M, Lahti T, Alho H & Salonen AH. (2015) At-risk and problem gambling among adolescents: a convenience sample of first-year junior high school students in Finland. *Subst Abuse Treat PR.* 2015;10: 9. DOI: 10.1186/s13011-015-0003-8.
- Castrén S, Kontto J, Alho H & Salonen AH. (2017) The relationship between gambling expenditure, socioeconomics, health-related correlates and gambling behavior – a cross-sectional population survey in Finland. *Addiction*. Accepted manuscript online: 1 July 2017. DOI: 10.1111/add.13929.
- Castrén S, Perhoniemi R, Kontto J, Alho H & Salonen AH. (Painossa) Association between gambling involvement by game type and gambling harms: Finnish population study. *International Gambling Studies*.
- Currie S, Hodgins D, Wang J, el-Guebaly N, Wynne H & Chen S. (2006) Risk of harm among gamblers in the general population as a function of level of participation in gambling activities. *Addiction* 2006;101: 570–80.
- Currie S, Miller N, Hodgins D ym. (2009) Defining a threshold of harm from gambling for population health surveillance research. *Int J Gambl Stud*;9: 19–38.
- Davidson T, Rodgers B, Markham F & Taylor-Rodgers E. (2016) Gambling expenditure in the act of (2014): by level of problem gambling, type of activity, and socioeconomic and demographic characteristics. Final Report.
- Gainsbury S. (2014) Review of Self-exclusion from Gambling Venues as an Intervention for Problem Gambling. *Journal of Gambling Studies* 30: 229–251.
- Gainsbury S. (2015) Online Gambling Addiction: the Relationship Between Internet Gambling and Disordered Gambling. *Curr Addict Rep* 2: 185–93. DOI: 10.1007/s40429-015-0057-8.
- Gainsbury S, Jakob L & Aro D. (2017) Understanding end-user perspectives to enhance perceived value uptake of harm minimization tools: Considering gambler's views of pre-commitment system. *International Gambling Studies*. DOI: 10.1080/14459795.2017.1370723.
- Grant JE, Odlaugh BL & Mooney ME. (2012) *Nerv Ment Dis.* 2012 Nov; 200(11): 996–998. DOI: 10.1097/NMD.0b013e3182718a4d.

- Hanss D, Mentzoni RA, Delfabbro P, Myrseth H & Pallesen S. (2014) Attitudes toward gambling among adolescents. *International Gambling Studies* 14(3), 505–519.
- Harris A & Griffiths M. (2017) A Critical Review of the harm minimization tools available for electronic gambling. *J Gamb Stud* 33, 187–221.
- HE 96/2008 vp. Hallituksen esitys Eduskunnalle laeiksi arpajaislain sekä eräiden markkinaoikeudellisten asioiden käsittelystä annetun lain 2 ja 7 §:n muuttamisesta.
- HE 132/2016 vp. Hallituksen esitys eduskunnalle laeiksi arpajaislain ja eräiden siihen liittyvien lakien muuttamisesta.
- Heiskanen M & Toikka A. (2015) Clustering Finnish gambler profiles based on the money and time consumed in gambling activities. *J Gamb Stud*. DOI: 10.1007/s10899-015-9556-8.
- Hing N, Lamont MJ, Vitartas P & Fink E. (2015) ‘Sports bettors’ responses to sports-embedded gambling promotions: implications for compulsive consumption. *Journal of Business Research*. 2015;68(10): 2057–66.
- Hing N, Russell A, Tolchard B & Nower L. (2016) Risk factors for Gambling Problems: An analysis by gender. *J Gamb Stud*, 32: 511–534.
- Hodgins DC, Schopflocher DP, Martin CR, el-Guebaly N, Casey DM, Currie SR ym. (2012) Disordered gambling among higher-frequency gamblers: who is at risk? *Psychological Medicine*;42: 2433–44. DOI: 10.1017/S0033291712000724.
- Holdsworth L, Hing N & Breen H. (2012) Exploring women’s gambling: A review of the literature. *IGS* 12(2), 199–21.
- Kotakorpi K, Roukka T & Viren M. (2016) Rahapelien verotus ja rahapelituottojen käyttö Suomessa. Keille kuuluvat rahapelien tuotot? *Yhteiskuntapolitiikka* 81:4: 447–452.
- Langham E, Thorne H, Browne M, Donaldson P, Rose J & Rockloff M. (2016) Understanding gambling related harm: a proposed definition, conceptual framework, and taxonomy of harms. *BMC Public Health* 80. DOI: <https://doi.org/10.1186/s12889-016-2747-0>.
- LaPlante DA, Nelson SE, LaBrie RA & Shaffer HJ. (2009) The relationships between disordered gambling, type of gambling, and gambling involvement in the British Gambling Prevalence Survey 2007. *Eur J Public Health* 21(4): 532–537. DOI: <https://doi.org/10.1093/eurpub/ckp177>.
- Li E, Browne M, Rawat V, Langham E & Rockloff M. (2016) Breaking Bad: Comparing Gambling Harms Among Gamblers and Affected Others. *J Gambl Stud*. DOI: 10.1007/s10899-016-9632-8.
- Livingstone C, Rintoul A & Francis L. (2014) What is the evidence for harm minimization measures in gambling venues? *Evidence Base*, issue 2.
- Markham F, Young M & Doran B. (2014) Gambling expenditure predicts harm: evidence from a venue-level study. *Addiction* 2014;109: 1509–16. DOI: 10.1111/add.13178.
- Markham F, Young M & Doran B. (2015) The relationship between player losses and gambling-related harm: evidence from nationally representative cross-sectional surveys in four countries. *Addiction* (2015). DOI: 10.1111/add.13178.
- Matilainen R. & Raento P. (2014). Learning to gamble in changing sociocultural contexts: experiences of Finnish casual gamblers. *International Gambling Studies* 14(3): 432–446.
- McMullan, J. & Miller, D. (2009) Wins, winning and winners: The commercial advertising of lottery gambling. *Journal of Gambling Studies*, 25(3): 273–295.
- Raisamo S, Mäkelä P, Salonen AH & Lintonen T. (2015) The extent and distribution of gambling harm in Finland as assessed by the Problem Gambling Severity Index (PGSI). *Eur J Publ Health* 25(4): 716–722. DOI: 10.1093/eurpub/cku210. Epub 2014 Dec 10.
- Rintoul A, Livingstone C, Mellor A & Jolley D. (2013) Modelling vulnerability to gambling related harm: how disadvantage predicts gambling losses. *Addict. Res. Theory*, 21: 329–38.
- Romild U, Svensson J & Volberg R. (2016) A gender perspective on gambling clusters in Sweden using longitudinal data. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs* 33(1): 1–22. DOI: <http://doi.org/10.1515/nsad-2016-0004>.
- Salonen AH, Alho H & Castrén S. (2015) Gambling frequency, gambling problems and concerned significant others of problem gamblers in Finland: Cross-sectional population studies in 2007 and 2011. *Scandinavian Journal of Public Health*; 43: 229–235.
- Salonen AH, Alho H & Castrén S. (2016) The extent and type of gambling harms for concerned significant others: a cross-sectional population study in Finland. *Scand J Public H*. 1–6. First published on October 19, 2016. DOI: 10.1177/1403494816673529.
- Salonen AH, Alho H & Castrén S. (2017a) Attitudes towards gambling, gambling participation and gambling-related harms within genders by age: cross-sectional Finnish population studies in 2011 and 2015. *BMC Public Health* 17: 122. DOI: 10.1186/s12889-017-4056-7.

- Salonen A, Castrén S, Latvala T, Heiskanen M, Alho H. Rahapelikysely 2016. Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeliä markkinointiin liittyvät mielipiteet rahapeliongelmaan apua hakevilla Peliklinikan asiakkaila. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL). Raportti 8/2017. 164 sivua. Helsinki 2017.
- Salonen AH, Kontto J, Alho H & Castrén S. (2017c) Suomalaisten rahapelikulutus – keneltä rahapeliyhtiöiden tuotot tulevat? Analyysit. Yhteiskuntapolitiikka. Painossa.
- Salonen AH, Castrén S, Alho H & Lahti T. (2014a) Concerned significant others of people with gambling problems in Finland: a cross-sectional population study. *BMC Public Health* 14: 398.
- Salonen AH, Castrén S, Raisamo S, Alho H & Lahti T. (2014b) Rahapeli riippuvuuden tunnistamiseen kehitetyt mittarit. *Sosiaalilääketieteellinen Aikakauslehti* 51(4), 113–129.
- Salonen AH & Raisamo S. (2015) Suomalaisten rahapelaaminen 2015. Rahapelaaminen, rahapeliongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet 15–74-vuotiailla. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Raportti 16/2015. Helsinki.
- Selin J, Raisamo S & Murto A. (2016) Alueelliset erot subjektiivisesti koetussa rahapeliongelmassa. *YP*, 4: 429–36.
- Selin J, Simonen J, Alho J, Castrén S, Järvinen-Tassopoulos J, Karlsson T, Nikkinen J, Salonen A & Warpenius K. (2017). Sääntelyyn perustuvat rahapelihaittojen ehkäisytöimet ja niiden soveltuvuus Suomen rahapelijärjestelmään. Sosiaali- ja terveysministeriön raportteja ja muistioita 2017:43. Helsinki: Sosiaali- ja terveysministeriö.
- Shannon K, Anjoul F & Blaszczyński A. (2017) Mapping the proportional distribution of gambling-related harms in a clinical and community sample. *International Gambling Studies* 17:3: 366–385. DOI: 10.1080/14459795.2017.1333131.
- Smolej M, Karjalainen S & Jaakkola T. (2015) Rahapelaamisen riskirajoilla. Ehyt ry, Arpa-projekti.
- Stewart SH & Zack M. (2008) Development and psychometric evaluation of a questionnaire of a three-dimensional Gambling Motives Questionnaire. *Addiction*, 2013-1110-1117.
- Svensson J & Romild U. (2014). Problem Gambling Features and Gendered Gambling Domains Amongst Regular Gamblers in a Swedish Population-Based Study. *Sex Roles* 70: 240–254.
- Svensson J, Romild U, Nordenmark M & Mänsdotter A. (2011) Gendered gambling domains and changes in Sweden. *Int Gambl Stud*. 2011;11(2): 193–211. DOI: doi.org/10.1080/14459795.2011.581676.
- Svensson J, Romild U & Shepherdson E. (2013) The concerned significant others of people with gambling problems in a national representative sample in Sweden a 1 year follow-up study. *BMC Public Health* 2013;13: 1087.
- Tammi T. (2008) Yksinoikeus peleihin, yksinoikeus haittoihin? Miksi rahapeliongelma tuli yhteiskunnallinen huolenaihe? *Yhteiskuntapolitiikka* 73(2): 176–184.
- Toce-Gerstein M, Gerstein DR & Volberg RA. (2003) A hierarchy of gambling disorders in the community. *Addiction* 98: 1661–1672. DOI: 10.1111/j.1360-0443.2003.00545.x.
- Turja T, Halme J, Mervola M, Järvinen-Tassopoulos J & Ronkainen J-E. (2012) Suomalaisten rahapelaaminen 2011. National Institute for Health and Welfare (THL). Report 14/2012. Helsinki.
- Wenzel HG, Øren A & Bakken IJ. (2008) Gambling problems in the family – A stratified probability sample study of prevalence and reported consequences. *BMC Public Health* 2008;8: 412.
- Williams RJ & Volberg RA. (2010) Best practices in the population assessment of problem gambling. Guelph: Ontario Problem Gambling Research Centre.
- Williams R, Volberg R & Stevens R. (2012a) The population prevalence of problem gambling: Methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care; 2012: 1–273.
- Williams RJ, West BL & Simpson RI. (2012b) Prevention of problem gambling. A comprehensive review of the evidence, and identified best practices. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. October 1, 2012. Williams RJ, Volberg RA, Stevens RMG, Williams LA & Arthur JN. (2017) The Definition, Dimensionalization, and Assessment of Gambling Participation. Report prepared for the Canadian Consortium for Gambling Research, 2017. Accessed 1 June 2017.
- Williams R & Volberg R. (2014) The classification accuracy of four problem gambling assessment instrument in population research. *International Gambling Studies* 14:1.
- Wood RTA & Wohl MJA. (2015) Assessing the effectiveness of a responsible gambling behavioural feedback tool for reducing the gambling expenditure of at-risk players. *International Gambling Studies* 15:2: 1–16. DOI: 10.1080/14459795.2015.1049191.

Taulukot

Taulukko 1. Vastausprosentit vastaamistavan mukaan vuonna 2016

	Vastannut verkossa	Vastanneet %	Vastannut postikyselylomakkeella	Vastanneet %
Sukupuoli				
Miehet	2 446	48,1	829	39,4
Naiset	2 638	51,9	1 273	60,6
Yht.	5 084	100	2 102	100
Ikäryhmä				
18–24	757	14,9	117	5,6
25–34	746	14,7	179	8,5
35–44	802	15,8	214	10,2
45–54	796	15,7	263	12,5
55–64	882	17,3	366	17,4
65–74	843	16,6	542	25,8
75–	258	5,1	421	20,0
Yht.	5 086	100	2 102	100

Taulukko 2. Otot, vastanneet ja vastausosuudet eri väestöryhmissä vuonna 2016 (%)

	Otos	Otos %	Vastanneet	Vastanneet %	Vastausaste
Sukupuoli					
Miehet	9 579	48,1	3 275	45,6	34,2
Naiset	10 354	51,9	3 911	54,4	37,8
Yht,	19 933	100	7 186	100	
Ikäryhmä					
18–24	2 999	15,1	874	12,2	29,1
25–34	3 063	15,4	925	12,9	30,2
35–44	3 081	15,5	1 016	14,1	33,0
45–54	3 189	16,0	1 059	14,7	33,2
55–64	2 989	15,0	1 248	17,4	41,8
65–74	2 709	13,6	1 385	19,3	51,1
75–	1 903	9,6	679	9,4	35,7
Yht,	19 933	100	7186	100	
Sukupuoli / ikä					
Miehet 18–24	1 449	7,3	372	5,2	25,7
Miehet 25–34	1 559	7,8	414	5,8	26,6
Miehet 35–44	1 556	7,8	497	6,9	31,9
Miehet 45–54	1 620	8,1	512	7,1	31,6
Miehet 55–64	1 454	7,3	573	8,0	39,4
Miehet 65–74	1 196	6,0	583	8,1	48,7
Miehet 75–	745	3,7	324	4,5	43,5
Naiset 18–24	1 550	7,8	502	7,0	32,4
Naiset 25–34	1 504	7,6	511	7,1	34,0
Naiset 35–44	1 525	7,7	519	7,2	34,0
Naiset 45–54	1 569	7,9	547	7,6	35,6
Naiset 55–64	1 535	7,7	675	9,4	44,0
Naiset 65–74	1 513	7,6	802	11,2	53,0
Naiset 75–	1 158	5,8	355	4,9	30,7
Yht,	19 933	100	7 186	100	

Taulukko 2. jatkuu

	Otos	Otos %	Vastanneet	Vastanneet %	Vastausaste
Siviilisääty					
Tuntematon	147	0,7	19	0,3	12,9
Naimaton	8 163	41	2 617	36,4	32,1
Avoliitossa/ rekisteröidyssä parisuhteessa	8 232	41,3	3 412	47,5	41,4
Eronnut avioliitosta/rek. parisuhteesta/ asumusero	2 427	12,2	808	11,2	33,3
Leski	964	4,8	330	4,6	34,2
Yht,	19 933	100	7 186	100	
Koulutusaste					
Keskiaste	8 060	53,7	2 649	36,9	32,9
Alin korkea-aste	1 980	13,2	887	12,3	44,8
Alempi korkeakouluaste	2 344	15,6	1 000	13,9	42,7
Ylempi korkeakouluaste	2 363	15,7	1 108	15,4	46,9
Tutkijakoulutusaste	276	1,8	147	2,0	53,3
Yht,	15023 *	100	7 186	80,5 *	
	* sis. puuttuvia tietoja				
Asuntokunnan koko					
1 hlö	7 519	37,7	2 514	35,0	33,4
2 henkilöä	9 918	49,8	3 818	53,1	38,5
3 henkilö	1 900	9,5	662	9,2	34,9
4 henkilöä	534	2,7	167	2,3	31,3
5 henkilöä tai enemmän	62	0,3	25	0,3	40,3
Yht,	19 933	100	7 186	100	

Taulukko 2. jatkuu

	Otos	Otos %	Vastanneet	Vastanneet %	Vastausaste
Maaseutu- ja kaupunkiluokitus					
Sisempi kaupunkialue	10 007	52,0	3 734	52,0	37,3
Ulompi kaupunkialue	5 385	26,0	1 871	26,0	34,7
Kaupungin kehysalue	1 782	8,3	597	8,3	34,7
Maaseudun paikalliskeskus	839	3,9	281	3,9	33,5
Kaupungin läheinen maaseutu	984	4,7	335	4,7	34,0
Ydinmaaseutu	858	4,7	339	4,7	39,5
Harvaan asuttu maaseutu	78	0,4	29	0,4	37,2
Yht.	19 933	100	7 186	100	
Maakunta					
Uusimaa	13 792	69,2	4 960	69,0	36,0
Pirkanmaa	4 534	22,7	1 695	23,6	37,4
Kymenlaakso	1 607	8,1	531	7,4	33,0
Yht.	19 933	100	7 186	100	
Kuntaryhmä					
Kaupunkimaiset kunnat	17 398	87,3	6 283	87,4	33,1
Taajaan asutut kunnat	1 759	8,8	618	8,6	35,1
Maaseutumaiset kunnat	776	3,9	285	4,0	36,7
Yht.	19 933	100	7 186	100	
Suuralue					
Helsinki-Uusimaa	13 792	69,2	4 960	69,0	36,0
Etelä-Suomi	1 607	8,1	531	7,4	33,0
Länsi-Suomi	4 534	22,8	1 695	23,6	37,4
Yht.	19 933	100	7 186	100	
Kieli					
suomi	18 714	93,9	6 743	93,8	36,0
ruotsi	1 219	6,1	443	6,2	36,3
Yht.	19 933	100	7 186	100	

Taulukko 3. Tutkimukseen osallistuneet vastaajaryhmittäin vuonna 2016

	Painottamaton		Painotettu	
	n	%	n	%
Sukupuoli				
Nainen	3911	54,4	3760	52,3
Mies	3275	45,6	3426	47,7
Ikä				
18–24 vuotta	874	12,2	766	10,7
25–34 vuotta	925	12,9	1181	16,4
35–49 vuotta	1530	21,3	1753	24,4
50–64 vuotta	1793	25,0	1778	24,7
65–74 vuotta	1385	19,3	1037	14,4
≥ 75-vuotta	679	9,4	671	9,3
Nettotulot				
≤ 500€	464	6,5	465	6,5
501–1000€	725	10,1	747	10,4
1001–1500€	1175	16,4	1188	16,5
1501–2000€	1511	21,0	1529	21,3
2001–2500€	1042	14,5	1057	14,7
> 2500	1527	21,2	1454	20,2
Ei tietoa	742	10,3	746	10,4
Työssäkäynti				
Käy työssä	3339	47,3	3581	49,8
Työtön tai lomautettu	358	5,1	409	5,7
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	2088	29,6	1741	24,2
Opiskelija tai koululainen	656	9,3	634	8,8
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	238	3,4	267	3,7
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	150	2,1	170	2,4
Muu	75	1,1	83	1,1
Ei halua kertoa	161	2,3	173	2,4
Alue				
Uusimaa	4960	69,0	4975	69,2
Pirkanmaa	1695	23,6	1628	22,7
Kymenlaakso	531	7,4	583	8,1
Kuntaryhmä				
Kaupunkimaiset	6283	87,4	6270	87,2
Taajaan asutut	618	8,6	640	8,9
Maaseutumaiset	285	4,0	277	3,9

Taulukko 4. Muuttujaluettelo, käytetyt mittarit tai mitta-asteikot ja kohderyhmä

Muuttujaryhmät	Tarkempi kuvaus	Osiot	Mittari/asteikko	Keneltä kysyttiin
Mielipiteet	Rahapelimonopolin tavoite	2	Luokiteltu	Kaikki
	Rahapeliin mainonta/markkinointi, sijoittelu	19	Luokiteltu	Kaikki
	Mainonnan vaikutus	1	Luokiteltu	Kaikki
Rahapelaaminen	Eri rahapelityyppien pelaamisen useus	1–18	Luokiteltu	Kaikki
	Pelannut koskaan elämänsä aikana	1	Luokiteltu	Pelurit
	Internetpelaaminen	2	Luokiteltu	Kaikki
	Rahapelaamisen tapa / toimintaympäristö	16	Luokiteltu	Kaikki
	Rahapelaamisen motivaatiotekijät	2	Luokiteltu	Pelurit
	Rahapelikulutus	1	Jatkuva	Pelurit
	Rahapelaamisen liittyvät tiedot	7	Luokiteltu	Pelurit
	Vastuullisuustyökalujen käyttö	16	Luokiteltu	Pelurit
Rahapelihaitat pelaajalla	Oman rahapelaamisen ongelmallisuus	3	Luokiteltu	Pelurit
	Rahapeliongelma	14	PPGM	Kuukausittaiset pelurit
	Rahapelihaitat	72	Harms Checklist	Pelurit
Rahapelihaitat läheiselle	Läheisen rahapeliongelma	10	Luokiteltu	Kaikki
	Läheisen rahapeliongelman haitat	13	Luokiteltu	Läheiset
Taustatiedot	Koulutus	1	Luokiteltu	Kaikki
	Nettotulot, työtilanne	2	Jatkuva, luokiteltu	Kaikki

PPGM, Problem and Pathological Gambling Measure
 Kaikki, kaikki kyselyn vastaajat; Pelurit, vastaajat, jotka ovat pelanneet rahapelejä vuonna 2016; Läheiset, vastaajan läheisellä ongelmallista rahapelaamista.

Taulukko 5. Pelannut rahapelejä vuonna 2016 tai aikaisemmin, vastaajaryhmittäin (%)

	Pelannut vuonna 2016	Pelannut aiemmin	Ei ole koskaan pelannut
Kaikki	82,9	11,7	5,4
Sukupuoli ($X^2=112,03$ df=2, $p\leq 0,001$)			
Nainen	79,1	13,0	7,9
Mies	87,0	10,3	2,7
Ikä ($X^2=228,67$, df=10, $p\leq 0,001$)			
18–24 vuotta	76,2	11,8	12,0
25–34 vuotta	83,9	13,4	2,7
35–49 vuotta	86,4	10,6	3,0
50–64 vuotta	86,4	10,4	3,2
65–74 vuotta	81,2	12,2	6,5
≥ 75 vuotta	71,9	14,1	13,9
Nettotulot ($X^2=202,14$, df=12, $p\leq 0,001$)			
$\leq 500\text{€}$	72,2	14,8	13,0
501–1000€	79,8	13,0	7,2
1001–1500€	83,1	10,6	6,3
1501–2000€	86,9	10,5	2,6
2001–2500€	87,6	9,6	2,8
> 2500	83,2	13,9	2,9
Ei tietoa	76,4	11,3	12,3
Työssäkäynti ($X^2=192,48$, df=14, $p\leq 0,001^\dagger$)			
Käy työssä	86,8	10,6	2,6
Työtön tai lomautettu	85,3	12,0	2,7
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	78,8	13,0	8,2
Opiskelija tai koululainen	73,3	15,2	11,6
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	84,5	11,4	4,2
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	76,5	12,9	10,6
Muu	76,8	14,6	8,5
Ei halua kertoa	77,1	8,9	14,0
Alue ($X^2=6,66$, df=4, $p=0,16$)			
Uusimaa	82,3	12,3	5,4
Pirkanmaa	84,0	10,3	5,7
Kymenlaakso	84,5	10,2	5,2
Kuntaryhmä ($X^2=4,83$, df=4, $p=0,31$)			
Kaupunkimaiset	82,8	11,9	5,3
Taajaan asutut	84,3	9,4	6,3
Maaseutumaiset	81,5	13,1	5,5

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; $^\dagger \geq 1$ solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5; Prosentit ovat painotetusta aineistosta.

Taulukko 6. Rahapelaamisen useus vuonna 2016 vastaajaryhmittäin (%)

	Päivittäin tai lähes päivittäin	Useita kertoja viikossa	Kerran viikossa	2–3 kertaa kuukaudessa	Kerran kuukaudessa	Harvemmin	Ei pelannut 2016
Kaikki	3,8	6,4	23,8	11,7	9,7	27,4	17,3
Sukupuoli ($X^2=342,16$, $df=6$, $p\leq 0,001$)							
Nainen	2,3	3,7	20,5	10,5	9,0	33,0	21,1
Mies	5,4	9,5	27,4	13,0	10,4	21,2	13,1
Ikä ($X^2=521,87$, $df=30$, $p\leq 0,001$)							
18–24 vuotta	2,1	5,5	8,7	11,6	12,6	35,3	24,1
25–34 vuotta	2,3	4,6	15,5	13,7	12,7	34,8	16,4
35–49 vuotta	3,3	6,7	21,4	12,6	10,9	31,3	13,8
50–64 vuotta	5,7	9,2	28,9	12,6	8,0	22,0	13,7
65–74 vuotta	3,9	5,3	35,5	8,4	7,3	20,7	18,9
≥ 75	4,2	4,3	31,3	8,2	5,8	18,8	27,6
Nettotulot ($X^2=252,39$, $df=36$, $p\leq 0,001$)							
$\leq 500\text{€}$	2,4	4,3	9,1	10,2	10,7	35,4	27,8
501–1000€	3,7	7,7	15,8	10,6	8,2	33,6	20,4
1001–1500€	6,0	7,0	27,1	11,8	9,0	22,1	17,0
1501–2000€	4,2	7,1	28,1	12,5	10,3	24,3	13,6
2001–2500€	3,1	7,0	25,6	11,8	10,2	29,5	12,7
> 2500	2,6	6,2	22,5	12,2	10,5	29,2	16,9
Ei tietoa	3,8	3,6	27,1	10,7	7,9	23,8	23,1
Työssäkäynti ($X^2=482,59$, $df=42$, $p\leq 0,001^*$)							
Käy työssä	3,5	6,6	22,3	13,3	11,3	29,6	13,5
Työtön tai lomautettu	5,9	10,1	19,7	14,0	8,4	27,0	15,0
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	4,1	5,7	34,4	8,3	6,9	19,2	21,4
Opiskelija tai koululainen	1,4	4,0	8,1	9,4	11,1	39,1	26,9
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	9,4	11,3	26,3	13,2	7,9	16,2	15,8
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	0,6	5,4	14,3	8,9	7,7	38,1	25,0
Muu	2,5	7,4	14,8	9,9	13,6	29,6	22,2
Ei halua kertoa	5,4	6,0	24,2	12,1	6,7	24,8	20,8
Alue ($X^2=41,25$, $df=12$, $p\leq 0,001$)							
Uusimaa	3,5	6,0	23,1	11,2	9,7	28,7	17,8
Pirkanmaa	3,9	7,6	24,1	12,8	9,6	26,0	16,0
Kymenlaakso	6,0	7,0	28,7	12,4	10,0	20,0	15,9

Taulukko 6. jatkuu

	Päivittäin tai lähes päivittäin	Useita kertoja viikossa	Kerran viikossa	2-3 kertaa kuukaudessa	Kerran kuukaudessa	Harvemmin	Ei pelannut 2016
Kuntaryhmä ($X^2=42,33$, $df=12$, $p\leq 0,001$)							
Kaupunkimaiset	3,6	6,1	23,3	11,6	10,0	28,1	17,3
Taajaan asutut	6,4	8,4	27,1	10,8	7,5	23,6	16,2
Maaseutumaiset	2,6	8,1	26,7	16,3	7,8	20,7	17,8

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; † ≥ 1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5; Prosentit ovat painotetusta aineistosta.

Taulukko 7. Pelannut seuraavia rahapelityyppejä vuonna 2016, sukupuolittain ja ikäryhmittäin (%)

	n	Kaikki	Nainen	Mies	p	18-24 vuotta	25-34 vuotta	35-49 vuotta	50-64 vuotta	65-74 vuotta	≥75 vuotta	p
Veikkauksen Lotto, Eurojackpot, Viking lotto tai Jokeri	5075	71,7	67,8	75,9	≤0,001	48,8	69,2	76,3	80,8	75,5	60,4	≤0,001
Veikkauksen nopeat päivittäiset arvontapelit, kuten Syke, eBingo, Pore	809	13,0	10,4	15,9	≤0,001	13,7	20,7	16,4	12,6	5,5	2,7	≤0,001
Veikkauksen muita päivittäisiä arvontapelejä kuten Keno, Naapurit	2154	32,3	29,1	35,9	≤0,001	20,8	34,1	36,4	37,6	30,6	20,6	≤0,001
Veikkauksen arpapelejä, kuten Ässä, Casino, Luontoarpa	3430	49,5	51,5	47,3	≤0,001	49,3	58,1	57,5	48,2	42,0	28,9	≤0,001
Veikkauksen vakio- tai moniveikkausta	1053	15,8	7,9	24,5	≤0,001	12,8	17,4	17,3	17,0	12,5	15,1	≤0,001
Veikkauksen vedonlyöntiä, kuten pitkä veto, moniveto, tulospeto, Live-veto	1073	16,9	6,6	28,1	≤0,001	20,4	24,5	22,0	15,7	7,2	4,5	≤0,001
Rahapelejä Helsingin kasinolla	289	4,5	2,6	6,5	≤0,001	9,8	8,1	4,1	2,8	1,7	1,3	≤0,001
Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) rahapelausautomaateilla muualla kuin kasinolla	2142	32,4	23,4	42,3	≤0,001	49,0	47,9	36,8	26,7	16,9	13,7	≤0,001
Pelinhoitajan hoitamaa pöytäpelää muualla kuin kasinolla (ruletti, black jack)	550	8,5	3,8	13,7	≤0,001	19,3	16,8	9,4	4,0	2,0	1,3	≤0,001
Nettipokeria Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) nettikasinolla	239	3,8	2,1	5,8	≤0,001	8,9	6,5	3,9	2,6	1,3	0,6	≤0,001
Muita pelejä Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) nettikasinolla	368	6,0	3,7	8,5	≤0,001	12,9	9,6	6,6	4,2	1,7	1,3	≤0,001
Fintoton hevospelejä kuten Voittaja, Sija, Kaksari, Troikka, Päivän Duo, Toto75/76	370	5,5	3,7	7,4	≤0,001	5,1	5,8	6,0	5,8	4,9	4,0	0,39
Yksityistä vedonlyöntiä ja/tai korttipeliä rahapanoksien	375	5,9	2,1	10,2	≤0,001	14,5	11,1	7,1	2,2	1,1	1,0	≤0,001
Ruotsin tai Viron laivoilla tarjottavia rahapelejä	1097	16,3	12,4	20,6	≤0,001	30,3	23,4	20,2	11,6	7,0	4,8	≤0,001
PAF:n nettipokeria	167	2,8	1,4	4,3	≤0,001	4,6	4,7	3,9	1,6	0,8	0,4	≤0,001
Muita PAF:n rahapelejä	354	5,7	3,5	8,2	≤0,001	9,0	9,3	7,6	4,2	1,7	0,9	≤0,001
Nettipokeria ulkomaille	173	2,8	0,9	5,0	≤0,001	6,5	6,4	2,7	1,2	0,7	0,1	≤0,001
Muita rahapelejä ulkomaille	293	4,8	1,9	8,0	≤0,001	10,2	9,7	5,4	2,4	1,0	0,7	≤0,001

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. Frekvenssit ovat painottomattomasta aineistosta, prosentit painotetusta.

Taulukko 8. Pelattujen rahapelityyppien määrä vuonna 2016 vastaajaryhmittäin (%)

	0	1	2	3	4-5	6-10	≥11
Kaikki	18,6	18,9	16,9	13,2	16,9	12,8	2,7
Sukupuoli ($X^2=394,48$, $df=6$, $p\leq 0,001$)							
Nainen	22,5	20,2	19,9	13,9	15,0	7,7	0,9
Mies	14,3	17,5	13,6	12,5	18,9	18,5	4,7
Ikä ($X^2=582,58$, $df=30$, $p\leq 0,001$)							
18-24 vuotta	24,9	14,4	12,3	11,4	16,4	13,8	6,8
25-34 vuotta	17,1	13,4	13,1	12,8	18,1	20,8	4,7
35-49 vuotta	14,3	16,8	16,7	13,0	19,3	16,9	3,1
50-64 vuotta	14,6	20,9	18,7	14,2	19,6	10,7	1,2
65-74 vuotta	20,6	24,7	20,8	15,8	11,5	6,0	0,6
≥ 75	32,7	25,4	18,5	10,3	9,7	3,3	0,1
Nettotulot ($X^2=235,33$, $df=36$, $p\leq 0,001$)							
≤ 500€	29,0	16,8	13,3	11,0	13,5	12,7	3,7
501-1000€	22,2	19,1	14,6	15,2	14,6	11,4	2,9
1001-1500€	18,3	19,1	19,1	13,0	17,2	11,6	1,8
1501-2000€	14,2	14,8	18,6	15,0	18,4	16,1	2,8
2001-2500€	12,9	17,3	17,3	14,2	20,6	14,7	2,9
> 2500	17,4	22,3	16,2	12,1	16,9	12,4	2,8
Ei tietoa	28,6	23,6	15,3	10,2	12,2	7,8	2,3
Työssäkäynti ($X^2=431,94$, $df=42$, $p\leq 0,001^\dagger$)							
Käy työssä	13,9	16,8	16,8	14,1	19,9	15,4	3,1
Työtön tai lomautettu	15,6	16,3	13,7	10,5	18,8	19,0	6,1
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	23,6	25,0	20,3	13,4	12,1	5,1	0,5
Opiskelija tai koululainen	27,4	15,9	14,7	11,0	14,8	11,8	4,3
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaaisesti sairas	16,4	18,7	15,3	14,2	16,0	18,7	0,7
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	25,9	19,4	12,4	11,2	14,7	14,1	2,4
Muu	24,1	16,9	10,8	13,3	20,5	14,5	0,0
Alue ($X^2=24,12$, $df=12$, $p=0,02$)							
Uusimaa	19,1	19,7	16,7	13,4	16,2	12,2	2,8
Pirkanmaa	17,4	17,6	16,7	12,9	18,6	14,1	2,6
Kymenlaakso	17,5	15,6	19,1	13,1	17,7	15,3	1,7
Kuntaryhmä ($X^2=7,97$, $df=12$, $p=0,79$)							
Kaupunkimaiset	18,6	19,0	16,7	13,2	16,8	12,9	2,8
Taajaan asutut	17,8	18,4	16,7	13,9	17,8	13,4	2,0
Maaseutumaiset	19,9	17,0	21,3	13,7	14,8	11,2	2,2

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; $^\dagger \geq 1$ solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5; Prosentit ovat painotetusta aineistosta.

Taulukko 9. Rahapelaaminen internetissä vuonna 2016 vastaajaryhmittäin (%)

	Vain internetissä	Internetissä ja kivijalassa	Vain kivijalassa	Ei lainkaan 2016
Kaikki	13,5	24,7	43,9	17,9
Sukupuoli ($\chi^2=247,04$, $df=3$, $p\leq 0,001$)				
Nainen	11,4	18,3	48,3	22,0
Mies	15,7	31,8	39,2	13,4
Ikä ($\chi^2=611,60$, $df=15$, $p\leq 0,001$)				
18–24 vuotta	4,9	29,1	41,6	24,5
25–34 vuotta	12,4	37,1	33,9	16,7
35–49 vuotta	15,5	32,9	37,7	13,8
50–64 vuotta	18,3	20,7	47,0	14,0
65–74 vuotta	13,5	9,3	57,0	20,2
≥ 75	5,7	5,7	56,1	32,5
Nettotulot ($\chi^2=266,51$, $df=18$, $p\leq 0,001$)				
$\leq 500\text{€}$	5,4	22,9	43,3	28,5
501–1000€	7,9	23,0	47,9	21,2
1001–1500€	12,2	20,7	49,1	18,0
1501–2000€	14,0	27,3	45,1	13,6
2001–2500€	17,7	29,5	40,0	12,8
> 2500	18,5	27,3	37,0	17,2
Ei tietoa	7,7	14,3	50,9	27,1
Työssäkäynti ($\chi^2=425,12$, $df=21$, $p\leq 0,001$)				
Käy työssä	16,0	30,7	39,7	13,6
Työtön tai lomautettu	11,8	31,3	41,5	15,4
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	12,5	8,7	55,5	23,4
Opiskelija tai koululainen	6,7	25,2	41,1	27,0
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	11,7	25,8	46,1	16,4
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	11,0	26,8	37,8	24,4
Muu	7,4	28,4	42,0	22,2
Ei halua kertoa	9,2	22,5	47,2	21,1
Alue ($\chi^2=4,84$, $df=6$, $p=0,56$)				
Uusimaa	13,4	24,3	43,9	18,4
Pirkanmaa	13,9	26,1	43,3	16,8
Kymenlaakso	12,8	25,2	45,6	16,3
Kuntaryhmä ($\chi^2=1,93$, $df=6$, $p=0,93$)				
Kaupunkimaiset	13,3	24,8	44,0	17,9
Taajaan asutut	14,0	24,1	44,7	17,2
Maaseutumaiset	15,0	24,9	40,7	19,4

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. Prosentit ovat painotetusta aineistosta.

Taulukko 10. Rahapelaajien yhden viikon aikana rahapelaamiseen käyttämä rahamäärä (€) rahapelaamisen useuden mukaan vuonna 2016

	n	Keskiarvo	95% luottamusväli
12 viime kuukauden aikana pelanneet	5805	10,52	8,81–12,23
Rahapelaamisen useus (F=82,24, df=5, p<,001)			
Päivittäin tai lähes päivittäin	241	82,36	46,51–118,20
Useita kertoja viikossa	415	27,68	23,83–31,54
Kerran viikossa	1689	11,03	10,31–11,74
2–3 kertaa kuukaudessa	780	5,29	4,87–5,72
Kerran kuukaudessa	670	3,66	2,59–4,73
Harvemmin	1971	1,00	0,82–1,18

Tilastollinen merkitsevyys (p) on laskettu varianssianalyysillä. Frekvenssit ovat painottamattomasta aineistosta.

Taulukko 11. Yhden viikon aikana rahapeliä pelaamiseen käytetyt rahamäärät vuonna 2016 vastaajaryhmittäin (%)

	0,00€	0,01–1,99€	2,00–3,99€	4,00–5,99€	6,00–10,99€	11,00–20,99€	21,00€	Ei tietoa	Ei pelaa
Kaikki	5,4	28,9	10,4	8,4	11,0	7,7	6,7	4,2	17,2
Sukupuoli ($X^2=442,63$, $df=8$, $p\leq 0,001$)									
Nainen	6,3	34,2	9,7	7,4	8,9	4,6	3,2	4,8	20,9
Mies	4,5	23,1	11,2	9,6	13,3	11,0	10,6	3,6	13,2
Ikä ($X^2=829,95$, $df=40$, $p\leq 0,001$)									
18–24 vuotta	11,6	36,4	8,6	6,9	5,0	2,9	2,6	1,7	24,3
25–34 vuotta	9,2	35,9	10,7	7,6	8,2	4,4	6,0	1,5	16,4
35–49 vuotta	5,4	34,4	11,6	9,5	10,4	7,1	5,8	2,1	13,7
50–64 vuotta	3,3	25,0	11,5	9,6	13,9	10,0	9,8	2,9	13,9
65–74 vuotta	2,3	20,7	10,2	8,3	13,4	11,5	7,0	8,2	18,4
≥ 75 vuotta	2,2	16,4	5,8	6,3	13,0	8,2	6,3	15,1	26,8
Nettotulot ($X^2=849,82$, $df=48$, $p\leq 0,001$)									
≤ 500€	11,4	35,2	8,2	5,8	4,7	2,4	3,0	1,1	28,3
501–1000€	9,4	31,9	7,2	7,4	9,6	5,6	5,1	3,5	20,3
1001–1500€	4,8	26,5	10,4	8,0	12,6	8,2	8,0	4,6	17,0
1501–2000€	4,8	27,5	11,6	9,7	13,5	9,6	7,9	2,1	13,3
2001–2500€	4,6	31,6	10,9	9,5	11,5	8,9	8,4	2,1	12,5
> 2500	3,6	31,8	12,3	9,3	10,7	7,1	7,1	1,0	17,0
Ei tietoa	5,0	19,2	8,2	6,0	8,4	7,4	3,1	20,2	22,5
Työssäkäynti ($X^2=719,39$, $df=56$, $p\leq 0,001^{\dagger}$)									
Käy työssä	5,2	32,8	12,3	9,7	10,7	7,5	6,9	1,7	13,4
Työtön tai lomautettu	8,1	28,6	10,5	7,3	12,0	7,1	10,3	1,5	14,7
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	2,1	19,3	8,9	8,4	14,2	10,7	6,8	8,7	20,9
Opiskelija tai koululainen	12,3	38,7	7,0	5,5	5,4	1,6	1,7	0,6	27,2
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaaisesti sairas	5,6	21,7	9,4	6,7	12,7	10,1	14,2	3,4	16,1
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	8,2	40,0	6,5	3,5	9,4	3,5	4,1	1,2	23,5
Muu	4,9	38,3	8,6	13,6	7,4	1,2	2,5	1,2	22,2
Ei kerro	7,5	19,1	8,7	5,2	9,8	7,5	6,9	8,7	26,6
Alue ($X^2=36,11$, $df=16$, $p=0,003$)									
Uusimaa	5,7	29,7	10,2	7,8	10,9	7,7	6,2	4,0	17,8
Pirkanmaa	4,7	28,0	11,0	9,3	10,7	7,9	7,8	4,7	15,9
Kymenlaakso	4,8	24,2	10,3	11,5	13,2	7,0	8,2	5,0	15,6

Taulukko 11. jatkuu

	0,00€	0,01–1,99€	2,00–3,99€	4,00–5,99€	6,00–10,99€	11,00–20,99€	≥21,00€	Ei tietoa	Ei pelaa
Kuntaryhmä ($\chi^2=37,65$, $df=16$, $p=0,002$)									
Kaupunkimaiset	5,7	29,6	10,5	8,3	10,7	7,5	6,4	4,1	17,3
Taajaan asutut	3,1	24,3	10,6	9,4	13,0	9,4	8,6	5,3	16,3
Maaseutumaiset	4,0	24,1	7,9	10,4	13,7	7,9	8,6	5,8	17,6

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; † ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5; Prosentit ovat painotetusta aineistosta.

Taulukko 12. Pääasiallinen syy pelata rahapelejä, sukupuolittain (%)

	n	Kaikki	Naiset	Miehet	p
Pelasin jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia	1741	30,3	26,0	34,6	≤0,001
Pelasin voittaakseni rahaa	3017	52,2	54,4	50,0	≤0,001
Pelasin paetakseni tai siirtääkseni huomioni pois muista asioista	24	0,5	0,3	0,7	0,10
Pelasin seurustellakseni perheeni tai ystäväni kanssa	166	2,7	3,1	2,4	0,10
Pelasin tukeakseni hyvää tarkoitusta	184	2,9	2,8	3,0	0,62
Pelasin, koska se sai minut hyvälle mielelle	131	2,3	2,5	2,0	0,15
Jokin muu syy	99	1,6	2,2	1,1	≤0,001
En osaa sanoa	305	5,0	5,8	4,2	≤0,01
Ei vastausta	138	2,4	2,8	2,1	0,10

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. Frekvenssit ovat painottamattomasta aineistosta, prosentit painotetusta.

Taulukko 13. Pääasiallinen syy pelata, ikäryhmittäin (%)

	n	Kaikki	18–24 vuotta	25–34 vuotta	35–49 vuotta	50–64 vuotta	65–74 vuotta	≥ 75 vuotta	p
Pelasin jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia	1741	30,3	48,7	39,2	31,2	21,6	24,6	24,9	≤0,001
Pelasin voittaakseni rahaa	3017	52,2	30,4	47,1	55,3	63,4	51,4	44,6	≤0,001
Pelasin paetakseni tai siirtääkseni huomioni pois muista asioista	24	0,5	0,4	1,0	0,5	0,3	0,2	0,7	≤0,001
Pelasin seurustellakseni perheeni tai ystäväni kanssa	166	2,7	6,7	3,3	2,0	1,7	2,6	2,3	≤0,001
Pelasin tukeakseni hyvää tarkoitusta	184	2,9	1,7	1,9	1,4	3,5	5,4	5,7	≤0,001
Pelasin, koska se sai minut hyvälle mielelle	131	2,3	3,4	2,5	2,2	2,1	2,0	1,5	≤0,001
Jokin muu syy, mikä?	99	1,6	3,7	2,5	1,6	1,0	1,0	0,8	≤0,001
En osaa sanoa	305	5,0	4,3	1,8	5,0	4,9	7,8	8,2	≤0,001
Ei vastausta	138	2,4	0,7	0,8	0,8	1,6	5,1	11,3	≤0,001

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. Frekvenssit ovat painottamattomasta aineistosta, prosentit painotetusta.

Taulukko 14. Ympäristöt, joissa vuonna 2016 pelanneet olivat pelanneet rahapelejä, sukupuolittain ja ikäryhmittäin (%)

	n	Kaikki	Nainen	Mies	p	18–24 vuotta	25–34 vuotta	35–49 vuotta	50–64 vuotta	65–74 vuotta	≥75 vuotta	p
Kotona	3230	57,0	52,9	61,1	≤0,001	54,9	66,9	64,0	54,8	45,9	43,1	≤0,001
Omalla työpaikalla	647	12,2	9,1	15,3	≤0,001	11,7	13,7	17,9	14,3	2,7	1,5	≤0,001
Kioskilla	3097	54,0	52,1	55,9	≤0,01	48,8	50,9	55,6	58,2	55,0	46,4	≤0,001
Ruokakaupassa tai kauppakeskuksessa	3234	57,0	55,2	58,7	≤0,01	63,9	60,9	59,5	57,3	49,9	43,2	≤0,001
Kahvilassa	649	12,0	7,2	16,7	≤0,001	13,6	9,9	12,6	14,2	10,7	7,0	≤0,001
Huoltoasemalla	1625	29,7	22,6	36,7	≤0,001	43,7	36,5	30,0	29,1	20,7	13,7	≤0,001
Ravintolassa tai muussa anniskelupaikassa	854	16,2	8,8	23,6	≤0,001	39,2	26,3	16,8	10,4	4,9	3,3	≤0,001
Bussissa, junassa tai muussa kulkuneuvossa tai matka-asemalla	256	4,7	3,3	6,1	≤0,001	7,6	7,3	5,7	3,1	2,5	1,3	≤0,001
Liikunta- tai urheilukeskuksessa (laskettelukeskus, uimahalli, kuntosalit jne.)	95	1,8	0,9	2,7	≤0,001	2,8	1,9	2,1	1,6	1,4	0,4	0,09
Apteekissa tai muissa sosiaali- ja terveydenhuollon palveluissa	40	0,8	0,5	1,0	≤0,05	1,0	0,4	0,9	1,0	0,7	0,0	≤0,001†
RAY:n pelialissa, kuten Pelaamo, Feel Vegas, Täyspotti	506	9,5	4,9	14,1	≤0,001	22,1	13,1	8,3	8,0	4,9	3,5	≤0,001
Helsingin kasinolla	213	4,0	2,2	5,8	≤0,001	10,0	7,7	3,4	2,2	1,4	0,7	≤0,001
Muut	192	3,3	3,2	3,5	0,59	6,6	5,4	3,2	2,1	2,2	1,5	≤0,001

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; † ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5; Prosentit painotetusta aineistosta. ø) muu sisälsi muun muassa Ruotsin ja Viron laivalla pelaamista, raviradalla, kavereiden luona ja ulkomaila pelaamista.

Taulukko 15. Ympäristöt, joissa vuonna 2016 pelanneet olivat pelanneet rahapelejä, alueittain (%)

	n	Kaikki	Uusimaa	Pirkanmaa	Kymenlaakso	p
Kotona	3230	57,0	56,4	59,2	56,3	0,20
Omalla työpaikalla	647	12,2	11,3	14,4	14,2	≤0,01
Kioskillä	3097	54,0	54,2	52,8	55,4	0,53
Ruokakaupassa tai kauppakeskuksessa	3234	57,0	55,7	58,8	62,4	≤0,01
Kahvilassa	649	12,0	11,0	13,8	14,8	≤0,01
Huoltoasemalla	1625	29,7	28,1	33,7	31,2	≤0,001
Ravintolassa tai muussa anniskelupaikassa	854	16,2	16,0	17,0	15,4	0,62
Bussissa, junassa tai muussa kulkuneuvossa tai matkasaamalla	256	4,7	5,0	4,6	2,7	0,07
Liikunta- tai urheilukeskuksessa (laskettelukeskus, uimahalli, kuntosali jne.)	95	1,8	1,9	1,8	1,0	0,42
Apteekissa tai muissa sosiaali- ja terveydenhuollon palveluissa	40	0,8	0,8	0,7	1,0	0,81 [†]
RAY:n pelisalissa, kuten Pelaamo, Feel Vegas, Täyspotti	506	9,5	9,3	11,0	7,0	≤0,05
Helsingin kasinolla	213	4,0	5,1	1,4	1,8	≤0,001
Muu	192	3,3	3,8	2,7	1,6	≤0,05

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; [†] ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5; Frekvenssit ovat painottamattomasta aineistosta, prosentit painotetusta aineistosta. *) muu sisälsi muun muassa Ruotsin ja Viron laivalla pelaamista, raviradalla, kavereiden luona ja ulkomailla pelaamista.

Taulukko 16. Rahapelaamisen tavat vuonna 2016 pelanneilla, vastaajaryhmittäin (%)

	Pelasin yksin	Pelasin yhdessä tutun peliporukan tai tuntemani henkilön kanssa	Pelasin yhdessä vieraan peliporukan tai itselleni tuntemattoman henkilön kanssa
Kaikki	83,5	47,6	9,9
Sukupuoli			
Nainen	77,8	47,8	7,6
Mies	89,2	47,3	12,0
p	≤0,001	0,71	≤0,001
Ikä			
18–24 vuotta	68,8	74,1	9,4
25–34 vuotta	82,1	59,5	9,7
35–49 vuotta	87,1	46,4	9,9
50–64 vuotta	86,9	41,6	10,8
65–74 vuotta	82,3	35,2	10,1
≥ 75 vuotta	85,1	28,1	6,5
p	≤0,001	≤0,001	0,29
Nettotulot			
≤ 500€	68,2	65,3	10,9
501–1000€	78,2	47,7	8,0
1001–1500€	86,1	44,1	9,0
1501–2000€	85,9	49,3	9,6
2001–2500€	86,0	50,4	10,1
> 2500	85,4	43,1	11,2
Ei tietoa	79,5	42,0	9,5
p	≤0,001	≤0,001	0,44
Työssäkäynti			
Käy työssä	85,2	50,5	10,3
Työtön tai lomautettu	85,7	49,9	10,4
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	84,0	33,9	9,1
Opiskelija tai koululainen	70,1	65,9	7,4
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	90,7	41,2	13,9
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	76,9	48,5	5,4
Muu	76,2	50,0	11,7
Ei halua kertoa	77,7	40,7	10,3
p	≤0,001	≤0,001	0,12

Taulukko 16. jatkuu

	Pelasin yksin	Pelasin yhdessä tutun peliporukan tai tuntemani henkilön kanssa	Pelasin yhdessä vieraan peliporukan tai itselleni tuntemattoman henkilön kanssa
Alue			
Uusimaa	82,6	47,0	9,5
Pirkanmaa	84,2	49,8	10,5
Kymenlaakso	89,4	45,6	11,3
p	≤0,001	0,16	0,33
Kuntaryhmä			
Kaupunkimaiset	83,2	48,1	10,0
Taajaan asutut	85,3	47,0	8,0
Maaseutumaiset	85,7	37,3	10,1
p	0,33	≤0,01	p=0,35

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. Prosentit ovat painotetusta aineistosta

Taulukko 17. Rahapelaamiseen liittyvät tiedot, osuus vuonna 2016 rahapelejä pelanneista (%)

	Vähän	Jonkin verran	Paljon	EOS/ puuttuva
Sattuman vaikutus voittomahdollisuuksiin	20,5	21,3	49,9	8,3
Voittamiseen liittyvä todennäköisyys	24,7	21,5	45,4	8,4
Liiallisen pelaamisen hälytysmerkit	15,8	26,1	46,4	11,1
Rahapelaamisen hallintaan tarkoitetut keinot	34,4	25,9	23,7	15,9
Liialliseen pelaamiseen liittyvät terveydelliset tai taloudelliset seuraukset	16,6	25,6	46,6	11,3
Avun tai tuen saanti, jos menetän pelaamisen hallinnan	36,1	26,0	22,5	15,4
Siitä, mitkä rahapelityypit ovat erityisen koukuttavia	42,9	22,2	18,3	16,6

Prosentit ovat painotetusta aineistosta

Taulukko 18. Rahapelaamiseen liittyvät tiedot sukupuolittain, osuus vuonna 2016 rahapelejä pelanneista (%)

	Naiset				Miehet				
	Vähän	Jonkin verran	Paljon	EOS/ puuttuva	Vähän	Jonkin verran	Paljon	EOS/ puuttuva	p
Sattuman vaikutus voitto-mahdollisuuksiin	24,2	22,3	42,8	10,7	16,8	20,3	57,0	5,9	≤0,001
Voittamiseen liittyvä todennäköisyys	28,7	22,2	38,2	10,9	20,7	20,9	52,6	5,8	≤0,001
Liiallisen pelaamisen hälytysmerkit	15,2	25,2	46,2	13,4	16,4	26,9	46,6	10,0	≤0,001
Rahapelaamisen hallintaan tarkoitettut keinot	34,2	23,6	23,4	18,8	34,6	28,2	24,1	13,1	≤0,001
Liialliseen pelaamiseen liittyvät terveydelliset tai taloudelliset seuraukset	14,4	25,0	47,9	12,7	18,8	26,2	45,2	9,8	≤0,001
Avun tai tuen saanti, jos menetän pelaamisen hallinnan	33,3	25,1	23,9	17,7	39,0	27,0	21,0	13,0	≤0,001
Siitä, mitkä rahapelityypit ovat erityisen koukuttavia	44,1	19,3	17,5	19,1	41,7	25,2	19,0	14,0	≤0,001

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. Prosentit ovat painotetusta aineistosta.

Taulukko 19. Tietoisuus kotimaisten peliyhteisöjen tarjoamista rahapelaamisen hallinnan välineistä ja niiden käyttö, osuus vuonna 2016 rahapelejä pelanneista (%)

	Oletko tietoinen?			Oletko käyttänyt?		
	Kyllä	Ei	Tyhjä	Kyllä	Ei	Tyhjä
Pelitilin yhteenveto (pelit, häviöt, voitot, palautusprosentit)	40,5	53,5	6,0	17,6	74,0	8,4
Kulutusrajan asettaminen	42,0	51,6	6,4	6,5	85,0	8,5
Tiedon jakaminen rahapeliongelmista	36,3	57,0	6,6	1,8	85,0	8,5
Testi rahapeliongelman tunnistamiseksi	24,6	68,6	6,8	3,6	87,2	9,1
Tunnistautuminen rekisteröintivaiheessa	44,7	48,4	6,9	25,7	65,4	8,9
Ajankohtaan liittyvät pelikiellot esim. iltakohtainen	23,7	69,7	6,7	2,9	88,2	8,9
Määräaikainen pelinestorajoitus	23,1	70,3	6,5	2,1	89,3	8,6
Määräaikainen pelinesto	24,1	69,3	6,6	2,1	89,1	8,8
Pelitilin sulkeminen internetissä	32,6	60,9	6,6	1,6	89,8	8,6
Ehdollinen pääsykielto pelipaikkaan	17,5	75,9	6,6	0,5	90,8	8,7
Ehdoton pääsykielto pelipaikkaan	18,6	74,8	6,6	0,6	90,6	8,8
Rahapelipäiväkirja	10,0	83,1	6,9	0,8	90,5	8,7
Luottokortilla pelaaminen ei mahdollista	40,1	53,3	6,6	3,0	88,4	8,6
Pelinhoitajan neuvonta tai palaute	16,8	76,4	6,8	1,5	89,6	8,9
Pelinhoitajan valvonta tai pelaamisen estäminen	18,6	74,5	6,9	0,7	90,3	9,1
Pelikiellon asettamisen jälkeen annettu tieto tuen- ja/tai avunsaannista	11,8	81,0	7,2	0,3	90,3	9,4
Muut hallintakeinot	1,9	27,7	70,4	0,3	31,9	67,8

Prosentit ovat painotetusta aineistosta.

Taulukko 20. Tietoisuus kotimaisten peliyhtiöiden tarjoamista rahapelaamisen hallinnan välineistä ja niiden käyttö, osuus vuonna 2016 internetissä pelanneista (n=2563) (%)

	Oletko tietoinen?			Oletko käyttänyt?		
	Kyllä	Ei	Tyhjä	Kyllä	Ei	Tyhjä
Pelitilin yhteenveto (pelit, häviöt, voitot, palautusprosentit)	66,4	32,0	1,6	36,7	59,6	3,8
Kulutusrajan asettaminen	63,7	34,6	1,7	12,0	84,5	3,5
Tiedon jakaminen rahapeliongelmista	45,7	52,3	2,0	2,5	93,3	4,2
Testi rahapeliongelman tunnistamiseksi	33,3	64,5	2,2	6,7	88,5	4,8
Tunnistautuminen rekisteröintivaiheessa	70,6	27,2	2,2	51,2	44,7	4,1
Ajankohtaan liittyvät pelikiellot esim. iltakohtainen	37,4	60,6	2,0	5,6	90,2	4,2
Määräaikainen pelinestorajoitus	36,0	62,1	1,9	3,8	92,5	3,7
Määräaikainen pelinesto	36,7	61,3	2,0	3,8	92,2	4,0
Pelitilin sulkeminen internetissä	50,1	48,1	1,9	2,8	93,3	3,9
Ehdollinen pääsykielto pelipaikkaan	22,2	75,8	1,9	0,6	95,3	4,1
Ehdoton pääsykielto pelipaikkaan	23,3	74,9	1,9	0,7	95,3	4,1
Rahapelipäiväkirja	13,5	84,2	2,3	1,3	94,7	4,0
Luottokortilla pelaaminen ei mahdollista	52,5	45,6	1,9	4,6	91,6	3,9
Pelinhoitajan neuvonta tai palaute	22,5	75,3	2,2	2,1	93,7	4,2
Pelinhoitajan valvonta tai pelaamisen estäminen	22,9	74,7	2,5	0,6	95,1	4,4
Pelikiellon asettamisen jälkeen annettu tieto tuen- ja/tai avunsaannista	15,4	81,9	2,6	0,5	94,9	4,5
Muut hallintakeinot	2,1	25,5	72,5	0,4	29,4	70,2

Prosentit ovat painotetusta aineistosta.

Taulukko 21. Oma rahapelaaminen on ollut ongelma koko elämän aikajänteellä, vastaajaryhmittäin (%)

	Kyllä	Ei	EOS/ei tietoa	Ei ole pelannut koskaan elämänsä aikana
Kaikki	7,4	83,9	3,2	5,4
Sukupuoli ($X^2=216,96$, $df=3$, $p\leq 0,001$)				
Nainen	4,0	84,5	3,6	7,9
Mies	11,2	83,3	2,8	2,7
Ikä ($X^2=387,26$, $df=15$, $p\leq 0,001$)				
18–24 vuotta	9,2	77,0	1,8	12,0
25–34 vuotta	11,2	84,7	1,4	2,7
35–49 vuotta	7,4	87,9	1,7	3,0
50–64 vuotta	7,0	86,9	2,9	3,2
65–74 vuotta	4,1	83,7	5,7	6,5
≥ 75 vuotta	4,9	71,9	9,3	14,0
Nettotulot ($X^2=351,24$, $df=18$, $p\leq 0,001$)				
≤ 500€	10,0	75,7	1,3	13,0
501–1000€	8,0	81,5	3,3	7,2
1001–1500€	9,1	80,3	4,3	6,3
1501–2000€	8,1	86,7	2,6	2,6
2001–2500€	7,7	87,4	2,1	2,8
> 2500	4,8	91,1	1,2	2,9
Ei tietoa	5,9	72,1	9,7	12,3
Työssäkäynti ($X^2=349,54$, $df=21$, $p\leq 0,001^*$)				
Käy työssä	7,1	88,7	1,6	2,6
Työtön tai lomautettu	13,2	79,5	4,6	2,7
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	4,6	80,8	6,4	8,2
Opiskelija tai koululainen	8,6	78,8	1,1	11,6
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	15,8	75,8	4,2	4,2
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	8,2	80,0	1,2	10,6
Muu	7,3	79,3	4,9	8,5
Ei halua kertoa	5,8	73,7	6,4	14,1
Alue ($X^2=10,93$, $df=6$, $p=0,09$)				
Uusimaa	7,2	84,4	3,0	5,4
Pirkanmaa	7,8	83,4	3,1	5,7
Kymenlaakso	8,0	81,4	5,4	5,2

Taulukko 21. jatkuu

	Kyllä	Ei	EOS/ei tietoa	Ei ole pelannut koskaan elämänsä aikana
Kuntaryhmä ($\chi^2=9,62$, $df=6$, $p=0,14$)				
Kaupunkimaiset	7,4	84,2	3,1	5,3
Taajaan asutut	8,6	80,5	4,6	6,3
Maaseutumaiset	5,1	85,8	3,6	5,5

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; † ≥ 1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5; Prosentit ovat painotetusta aineistosta.

Taulukko 22. Tunne siitä, että rahapelaaminen saattaa olla itselle ongelma, vuonna 2016 vastaajaryhmittäin (%)

	Vähintään joskus	Ei koskaan	EOS	Ei pelannut vuonna 2016
Kaikki	5,9	74,6	2,6	16,9
Sukupuoli ($X^2=161,90$ df=3, $p\leq 0,001$)				
Nainen	3,2	73,5	2,5	20,7
Mies	8,8	75,7	2,8	12,7
Ikä ($X^2=252,51$, df=15, $p\leq 0,001$)				
18–24 vuotta	8,4	66,7	1,2	23,7
25–34 vuotta	8,0	74,5	1,3	16,2
35–49 vuotta	4,9	79,9	1,8	13,4
50–64 vuotta	6,4	78,3	1,9	13,4
65–74 vuotta	3,5	73,1	5,0	18,4
≥ 75 vuotta	4,3	61,0	7,5	27,2
Nettotulot ($X^2=351,11$, df=18, $p\leq 0,001$)				
$\leq 500\text{€}$	8,9	62,5	1,1	27,5
501–1000€	6,4	71,1	2,4	20,1
1001–1500€	7,3	72,5	3,5	16,7
1501–2000€	6,6	79,1	1,1	13,1
2001–2500€	5,6	80,4	1,6	12,4
> 2500	3,5	78,6	1,0	16,9
Ei tietoa	4,9	62,5	10,8	21,8
Työssäkäynti ($X^2=262,36$, df=21, $p\leq 0,001^\dagger$)				
Käy työssä	5,5	80,1	1,3	13,2
Työtön tai lomautettu	11,5	71,4	2,4	14,7
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	4,0	70,1	4,9	20,9
Opiskelija tai koululainen	6,3	66,5	0,5	26,7
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaaisesti sairas	13,5	68,4	2,3	15,8
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	5,3	71,2	0,0	23,5
Muu	6,2	67,9	3,7	22,2
Ei halua kertoa	4,7	72,0	3,3	20,0
Alue ($X^2=7,29$, df=6, $p=0,30$)				
Uusimaa	5,8	74,3	2,5	17,5
Pirkanmaa	6,0	75,5	2,8	15,8
Kymenlaakso	6,9	74,1	3,6	15,3
Kuntaryhmä ($X^2=12,64$, df=6, $p\leq 0,05$)				
Kaupunkimaiset	5,8	74,8	2,5	17,0
Taajaan asutut	7,8	72,3	4,1	15,7
Maaseutumaiset	4,4	74,4	3,3	17,9

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; $^\dagger \geq 1$ solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5; Prosentit ovat painotetusta aineistosta.

Taulukko 23. Rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen yleisyys vuonna 2016 vastaajaryhmittäin (PPGM, %)

	Toden- näköinen rahapeli- riippuvuus	Ongelma- pelaaja	Riski- pelaaja	Viihde- pelaaja	Pelasi harvemmin kuin kuukausittain/ ei lainkaan 2016
Kaikki	1,5	0,8	9,6	43,5	44,6
Sukupuoli ($X^2=356,64$, $df=4$, $p\leq 0,001$)					
Nainen	0,7	0,2	6,0	39,0	54,1
Mies	2,3	1,4	13,5	48,5	34,3
Ikä ($X^2=262,23$, $df=20$, $p\leq 0,001^{\dagger}$)					
18–24 vuotta	2,0	1,1	11,6	26,0	59,4
25–34 vuotta	2,3	0,3	11,4	34,8	51,2
35–49 vuotta	1,1	1,1	9,6	43,1	45,1
50–64 vuotta	2,0	0,6	10,7	51,1	35,7
65–74 vuotta	0,9	0,8	6,5	52,2	39,6
≥ 75 vuotta	0,2	0,6	5,6	47,1	46,5
Nettotulot ($X^2=207,21$, $df=24$, $p\leq 0,001^{\dagger}$)					
$\leq 500\text{€}$	1,7	1,1	8,3	25,5	63,4
501–1000€	2,2	0,8	11,7	31,3	54,0
1001–1500€	2,4	1,1	10,9	46,5	39,1
1501–2000€	2,0	0,5	10,0	49,6	37,9
2001–2500€	0,9	0,9	11,5	44,5	42,1
> 2500	0,6	0,6	7,6	45,0	46,2
Ei tietoa	0,9	0,6	6,2	45,5	46,9
Työssäkäynti ($X^2=309,49$, $df=28$, $p\leq 0,001^{\dagger}$)					
Käy työssä	1,3	0,6	10,4	44,5	43,1
Työtön tai lomautettu	3,9	1,5	13,5	39,1	42,0
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	0,9	0,6	6,4	51,4	40,6
Opiskelija tai koululainen	1,1	0,8	9,5	22,5	66,1
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	5,3	2,6	15,8	44,5	31,7
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	1,8	0,6	5,3	29,6	62,7
Muu	1,2	0,0	17,1	29,3	52,4
Ei halua kertoa	2,7	0,0	8,7	43,3	45,3

Taulukko 23. jatkuu

	Toden- näköinen rahapeli- riippuvuus	Ongelma- pelaaja	Riski- pelaaja	Viihde- pelaaja	Pelasi harvemmin kuin kuukausittain/ ei lainkaan 2016
Alue ($X^2=38,77$, $df=8$, $p\leq 0,001^\dagger$)					
Uusimaa	1,2	0,8	9,2	42,3	46,5
Pirkanmaa	2,3	0,6	10,6	44,5	42,0
Kymenlaakso	1,4	0,9	10,5	51,2	36,0
Kuntaryhmä ($X^2=18,02$, $df=8$, $p\leq 0,05^\dagger$)					
Kaupunkimaiset	1,4	0,7	9,6	42,9	45,4
Taajaan asutut	1,9	1,0	11,0	46,3	39,9
Maaseutumaiset	1,5	1,1	6,7	52,2	38,5

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; $^\dagger \geq 1$ solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5; Prosentit ovat painotetusta aineistosta. PPGM, Problem and Pathological Gambling Measure

**Taulukko 24. Oman rahapelaamisen aiheuttamat haitat vastaajille vuonna 2016
sukupuolittain (%)**

		n	Kaikki (%)	Naiset (%)	Miehet (%)	p
Taloudelliset haitat	Ei pelannut	1287	16,9	20,7	12,7	≤0,001
	0 haittaa	5305	75,3	74,2	76,6	
	1 haitta	319	4,8	3,7	6,0	
	2 haittaa	88	1,4	0,6	2,3	
	3–4 haittaa	55	0,9	0,6	1,3	
	≥ 5 haittaa	38	0,7	0,2	1,1	
Työhön ja opiskeluun liittyvät haitat	Ei pelannut	1287	16,9	20,7	12,7	≤0,001†
	0 haittaa	5715	81,7	78,5	85,1	
	1 haitta	55	0,9	0,5	1,4	
	2 haittaa	20	0,3	0,2	0,4	
	3–4 haittaa	12	0,2	0,0	0,4	
	≥ 5 haittaa	3	0,0	0,0	0,1	
Terveyshaitat	Ei pelannut	1287	16,9	20,7	12,7	≤0,001
	0 haittaa	5674	80,9	78,2	83,9	
	1 haitta	54	0,9	0,5	1,3	
	2 haittaa	23	0,4	0,2	0,7	
	3–4 haittaa	29	0,5	0,4	0,6	
	≥ 5 haittaa	25	0,4	0,1	0,8	
Tunnetason haitat	Ei pelannut	1287	16,9	20,7	12,7	≤0,001
	0 haittaa	5413	76,9	75,4	78,6	
	1 haitta	242	3,7	2,7	4,9	
	2 haittaa	63	1,0	0,6	1,4	
	3–4 haittaa	46	0,8	0,5	1,2	
	≥ 5 haittaa	41	0,7	0,2	1,2	
Ihmissuhdehaitat	Ei pelannut	1287	16,9	20,7	12,7	≤0,001
	0 haittaa	5715	81,6	78,8	84,8	
	1 haitta	40	0,6	0,2	1,1	
	2 haittaa	15	0,3	0,1	0,5	
	3–4 haittaa	22	0,4	0,2	0,5	
	≥ 5 haittaa	13	0,2	0,0	0,4	
Muut haitat	Ei pelannut	1287	16,9	20,7	12,7	≤0,001†
	0 haittaa	5750	82,2	78,9	85,8	
	1 haitta	30	0,5	0,2	0,9	
	2 haittaa	11	0,2	0,1	0,3	
	3–4 haittaa	9	0,1	0,1	0,2	
	≥ 5 haittaa	5	0,1	0,0	0,2	

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; † ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5; Frekvenssit ovat painottamattomasta aineistosta, prosentit painotetusta.

Taulukko 25. Oman rahapelaamisen aiheuttamat haitat vastaajille vuonna 2016 ikäryhmittäin (%)

		18–24 vuotta	25–34 vuotta	35–49 vuotta	50–64 vuotta	65–74 vuotta	≥75 vuotta	p
Taloudelliset haitat	Ei pelannut	23,7	16,2	13,4	13,4	18,4	27,2	≤0,001 [†]
	0 haittaa	65,5	72,6	79,0	79,5	77,1	67,7	
	1 haittaa	6,1	6,4	4,9	4,5	3,3	3,2	
	2 haittaa	2,5	2,1	1,4	0,9	0,8	1,6	
	3–4 haittaa	0,8	1,6	0,9	1,2	0,3	0,2	
	≥ 5 haittaa	1,4	1,1	0,5	0,6	0,1	0,2	
Työhön ja opiskeluun liittyvät haitat	Ei pelannut	23,7	16,2	13,4	13,4	18,4	27,1	≤0,001 [†]
	0 haittaa	72,7	81,3	85,0	85,6	81,6	72,9	
	1 haittaa	1,4	1,5	1,3	0,7	0,0	0,0	
	2 haittaa	0,9	0,7	0,3	0,1	0,0	0,0	
	3–4 haittaa	0,8	0,3	0,1	0,2	0,0	0,0	
	≥ 5 haittaa	0,4	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	
Terveyshaitat	Ei pelannut	23,7	16,2	13,4	13,4	18,4	27,1	≤0,001 [†]
	0 haittaa	73,0	80,4	83,9	84,7	81,1	71,9	
	1 haittaa	1,2	1,1	1,1	0,7	0,2	1,0	
	2 haittaa	0,4	0,7	0,8	0,2	0,1	0,0	
	3–4 haittaa	0,7	0,7	0,3	0,7	0,2	0,0	
	≥ 5 haittaa	1,1	0,9	0,3	0,3	0,0	0,0	
Tunnetason haitat	Ei pelannut	23,7	16,2	13,4	13,4	18,4	27,1	≤0,001 [†]
	0 haittaa	65,1	74,0	80,1	81,3	79,8	70,8	
	1 haittaa	7,4	4,9	4,3	3,3	1,0	1,4	
	2 haittaa	1,4	2,0	1,1	0,5	0,5	0,2	
	3–4 haittaa	0,8	1,4	0,7	0,9	0,2	0,3	
	≥ 5 haittaa	1,6	1,5	0,3	0,7	0,1	0,2	
Ihmissuhdehaitat	Ei pelannut	23,7	16,2	13,4	13,4	18,4	27,1	≤0,001 [†]
	0 haittaa	74,1	82,0	84,8	85,0	81,1	72,2	
	1 haittaa	0,8	0,7	1,0	0,5	0,3	0,3	
	2 haittaa	0,3	0,5	0,2	0,3	0,0	0,2	
	3–4 haittaa	0,1	0,4	0,4	0,7	0,2	0,2	
	≥ 5 haittaa	0,9	0,3	0,2	0,1	0,0	0,0	
Muut haitat	Ei pelannut	23,7	16,2	13,4	13,4	18,4	27,1	≤0,001 [†]
	0 haittaa	73,9	82,6	86,1	85,4	81,4	72,7	
	1 haittaa	1,3	0,9	0,1	0,9	0,1	0,0	
	2 haittaa	0,1	0,2	0,1	0,2	0,1	0,2	
	3–4 haittaa	0,7	0,2	0,2	0,1	0,0	0,0	
	≥ 5 haittaa	0,3	0,0	0,2	0,1	0,0	0,0	

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; [†] ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5; Prosentit ovat painotetusta aineistosta.

Taulukko 26. Oman rahapelaamisen aiheuttamat haitat vastaajille vuonna 2016 alueittain (%)

		n	Uusimaa	Pirkanmaa	Kymenlaakso	p
Taloudelliset haitat	Ei pelannut	1287	17,5	15,8	15,3	0,24
	0 haittaa	5305	75,1	76,3	74,7	
	1 haitta	319	4,7	4,7	6,1	
	2 haittaa	88	1,4	1,3	1,7	
	≥ 3 haittaa	93	1,4	2,0	2,3	
Työhön ja opiskeluun liittyvät haitat	Ei pelannut	1287	17,5	15,8	15,3	≤0,01 [†]
	0 haittaa	5715	81,2	82,8	82,6	
	1 haitta	55	0,8	0,8	1,7	
	2 haittaa	20	0,4	0,1	0,3	
	≥ 3 haittaa	15	0,2	0,6	0,0	
Terveyshaitat	Ei pelannut	1287	17,5	15,8	15,3	0,12 [†]
	0 haittaa	5674	80,6	81,5	81,7	
	1 haitta	54	0,7	1,1	1,6	
	2 haittaa	23	0,4	0,6	0,2	
	≥ 3 haittaa	54	0,8	1,0	1,2	
Tunnetason haitat	Ei pelannut	1287	17,5	15,8	15,3	0,21
	0 haittaa	5413	76,7	76,9	78,3	
	1 haitta	242	3,5	4,1	4,3	
	2 haittaa	63	0,9	1,4	0,5	
	≥ 3 haittaa	87	1,4	1,7	1,6	
Ihmissuhdehaitat	Ei pelannut	1287	17,5	15,8	15,3	0,12 [†]
	0 haittaa	5715	81,1	82,4	83,3	
	1 haitta	40	0,6	0,9	0,2	
	2 haittaa	15	0,2	0,4	0,7	
	≥3 haittaa	35	0,6	0,6	0,5	
Muut haitat	Ei pelannut	1287	17,5	15,8	15,3	0,56 [†]
	0 haittaa	5750	81,7	83,2	83,7	
	1 haitta	30	0,5	0,6	0,3	
	2 haittaa	11	0,1	0,2	0,2	
	≥3 haittaa	14	0,2	0,2	0,5	

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; [†] ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5; Frekvenssit ovat painottamattomasta aineistosta, prosentit painotetusta.

Taulukko 27. Oman rahapelaamisen aiheuttamat taloudelliset haitat vastaajille vuonna 2016, osuudet vastaajista ja pelaajista (%)

	n	Kaikki vastaajat	Kaikki pelaajat
a. Viikoittainen käyttörahan määrä väheni	363	5,7	6,9
b. Käytti säästöjä	112	1,7	2,1
c. Käytti vähemmän rahaa vapaa-ajan toimintaan, kuten ravintolassa syömiseen, elokuvissa käyntiin tai muuhun harrastamiseen	169	2,7	3,3
d. Nosti luottokortin käyttörajaa, otit lainan tai pikavipin	25	0,4	0,5
e. Myi henkilökohtaista omaisuutta	19	0,3	0,4
f. Käytti vähemmän rahaa välttämättömiin kuluihin, kuten lääkkeisiin, terveydenhuoltoon ja ruokaan	62	1,1	1,3
g. Käytti vähemmän rahaa hyödyllisiin kuluihin, kuten vakuutusmaksuihin, koulutukseen, autoon tai kodin kunnossapitoon	54	0,9	1,1
h. Maksoi laskuja myöhässä (esim. vuokra tai yhtiövastike, operaattoreiden liittymälaskut)	47	0,8	0,9
i. Teki lisätöitä	32	0,5	0,6
j. Turvautui toimeentulotukeen, kirkon/seurankuntien tai järjestöjen palvelu- ja avustustyöhön (ruokapankit ja leipäjono jne.)	26	0,4	0,5
k. Tarvitsi hätä- tai tilapäismajoitusta	6	0,1	0,1
l. Menetti merkittävää omaisuutta (esim. auto, koti, firma, eläkerahasto)	6	0,1	0,1
m. Kotitalouden sähkö- tai kaasusopimus tms. purettiin	8	0,1	0,2
n. Ajautui velkaongelmaan tai -kierteeseen (maksuhäiriömerkintä, perintä, ulosotto jne.)	19	0,3	0,4

Frekvenssit ovat painottamattomasta aineistosta, prosentit painotetusta.

Taulukko 28. Oman rahapelaamisen aiheuttamat tunnetason haitat vastaajille vuonna 2016, osuudet vastaajista ja pelaajista (%)

	n	Kaikki vastaajat	Kaikki pelaajat
a. Oli ahdistunut rahapelaamisesta	84	1,4	1,8
b. Häpesi rahapelaamista	82	1,3	1,6
c. Katui rahapelaamista	290	4,6	5,6
d. Tunsu epäonnistuneen	121	2,0	2,4
e. Tunsu itsensä epävarmaksi ja haavoittuvaksi	30	0,5	0,6
f. Tunsu itsensä arvottomaksi	27	0,5	0,6
g. Tunsu toivottomuutta rahapelaamisen takia	56	0,9	1,1
h. Oli vihainen siitä, ettei pysty hallitsemaan rahapelaamista	81	1,3	1,6
i. Tunsu uupumusta	37	0,6	0,7
j. Halusi paeta tai karata	31	0,5	0,6

Frekvenssit ovat painottamattomasta aineistosta, prosentit painotetusta.

Taulukko 29. Oman rahapelaamisen aiheuttamat terveyshaitat vastaajille vuonna 2016, osuudet vastaajista ja pelaajista (%)

	n	Kaikki vastaajat	Kaikki pelaajat
a. Vähensi liikuntaa rahapelaamisen takia	36	0,6	0,7
b. Ei syönyt riittävästi tai riittävän usein	28	0,5	0,6
c. Söi liikaa	28	0,4	0,5
d. Kärsi unen puutteesta rahapelaamisen takia	47	0,8	1,0
e. Laiminlöi henkilökohtaista hygieniaa eikä huolehtinut itsestään	15	0,3	0,3
f. Laiminlöi lääkitystä tai muita hoito-ohjeita	11	0,2	0,2
g. Tupakka- tai nikotiinituotteiden käyttö lisääntyi	41	0,7	0,9
h. Alkoholin käyttö lisääntyi	36	0,6	0,7
i. Kärsi unettomuudesta rahapelaamiseen liittyvän stressin tai huolen takia	41	0,7	0,8
j. Masentuneisuus lisääntyi	46	0,7	0,9
k. Kärsi epähygieenisistä asumisolastoista	10	0,2	0,2
l. Sosiaali- ja terveyspalveluiden käyttösi lisääntyi	9	0,2	0,2
m. Tarvitsi kiireellistä sairaanhoitoa	2	0,0	0,0
n. Vahingoitti itseään	7	0,1	0,1
o. Yritti itsemurhaa	5	0,1	0,1
p. Sai stressistä johtuvia terveysongelmia (esim. korkea verenpaine, päänsärky)	19	0,3	0,4

Frekvenssit ovat painottamattomasta aineistosta, prosentit painotetusta.

Taulukko 30. Oman rahapelaamisen aiheuttamat työhön ja opiskeluun liittyvät haitat vastaajille vuonna 2016, osuudet vastaajista ja pelaajista (%)

	n	Kaikki vastaajat (%)	Kaikki pelaajat
a. Suoriutuminen töissä tai opinnoissa oli alentunut	31	0,5	0,6
b. Myöhästyminen töistä tai luennoilta	11	0,2	0,2
c. Käytti työ- tai opiskeluaikaa pelaamiseen	59	0,9	1,1
d. Käytti työpaikan tai oppilaitoksen varoja tai välineitä pelaamiseen	12	0,2	0,2
e. Poissaoloja töistä tai opiskeluista	10	0,2	0,2
f. Ristiriitoja työkavereiden kanssa	5	0,1	0,1
g. Työ tai opiskelut eivät edenneet	15	0,3	0,3
h. Menetti opiskelupaikan	3	0,0	0,1
i. Työn hakeminen hankaloitui	8	0,1	0,2
j. Menetti työn	3	0,0	0,0

Frekvenssit ovat painottamattomasta aineistosta, prosentit painotetusta

Taulukko 31. Oman rahapelaamisen aiheuttamat ihmissuhdehaitat vastaajille vuonna 2016, osuudet vastaajista ja pelaajista (%)

	n	Kaikki vastaajat	Kaikki pelaajat
a. Vietti vähemmän aikaa läheisten kanssa	49	0,8	1,0
b. Laiminlöi ihmissuhteisiin liittyviä velvollisuuksia	33	0,6	0,7
c. Koki väheksyntää ihmissuhteissa	21	0,3	0,4
d. Osallistui vähemmän sosiaalisiin tapahtumiin (eivät koske rahapelaamiseen liittyviä tapahtumia)	31	0,5	0,6
e. Koki enemmän jännitteitä ihmissuhteissa (epäilyä, valehtelua, kaunaa jne.)	23	0,4	0,4
f. Nautti vähemmän yhdessäolosta läheisten kanssa	25	0,4	0,5
g. Koki enemmän ristiriitoja ihmissuhteissa (riitely, tappelu, uhkailu)	15	0,2	0,3
h. Kärsi eristäytymisen tai ulkopuolisuuden tunteesta	24	0,4	0,5
i. Koki eron tai suhteen päättymisen uhkaa	11	0,2	0,2
j. Parisuhde päättyi tai erosi	5	0,1	0,1

Frekvenssit ovat painottamattomasta aineistosta, prosentit painotetusta.

Taulukko 32. Oman rahapelaamisen aiheuttamat muut haitat vastaajille vuonna 2016, osuudet vastaajista ja pelaajista (%)

	n	Kaikki vastaajat	Kaikki pelaajat
a. Jätti lapset yksin ilman valvontaa	3	0,0	0,1
b. Sai sakot tai pidätettiin liikenteen vaarantamisesta	5	0,1	0,1
c. Koki häpäisseen suvun maineen yhteisössä	6	0,1	0,1
d. Koki väkivaltaa (perhe- tai lähisuhdeväkivalta)	2	0,0	0,0
e. Näpisti tai toimi epärehellisesti liittyen kunnallishallintoon, yritystoimintaan tai asioimiseen muiden ihmisten kanssa (ei koske perhettä tai ystäviä)	8	0,1	0,2
f. Ei huolehtinut lasten tarpeista riittävästi	6	0,1	0,1
g. Koki vähemmän sitoutumista yhteisöön	17	0,3	0,3
h. Koki olevansa hylkiö yhteisössä	17	0,3	0,3
i. Osallistui vähemmän yhteisön toimintaan	19	0,3	0,4
j. Tunsi pakottavaa tarvetta turvautua rikolliseen toimintaan tai varastamiseen rahoittaakseen pelaamista tai maksaakseen pelivelkoja	10	0,2	0,2
k. Antoi katteettomia lupauksia velkojen takaisin maksusta	15	0,3	0,3
l. Otti luvatta rahaa tai omaisuutta ystäviltä tai perheenjäseniltä	10	0,2	0,2

Frekvenssit ovat painottamattomasta aineistosta, prosentit painotetusta.

Taulukko 33. Rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen yleisyys rahapelaamiseen osallistumisen mukaan vuonna 2016, kuukausittain pelanneet (%)

	Toden- näköinen rahapeli- riippuvuus	Ongelma- pelaaja	Riski- pelaaja	Viihde- pelaaja
Vähintään kerran kuukauden aikana pelanneet	2,7	1,4	17,3	78,6
Rahapelaamisen useus ($X^2=463,21$, $df=12$, $p\leq 0,001^\dagger$)				
Päivittäin tai lähes päivittäin	14,9	2,6	34,3	48,1
Useita kertoja viikossa	7,3	3,3	33,8	55,6
Kerran viikossa	1,1	1,1	15,2	82,6
2–3 kertaa kuukaudessa	1,3	0,7	12,1	85,8
Kerran kuukaudessa	0,6	0,9	11,1	87,4
Rahapelityyppien määrä ($X^2=409,66$, $df=15$, $p\leq 0,001^\dagger$)				
11–18 pelityyppiä	14,9	2,2	35,4	47,5
6–10 pelityyppiä	5,8	2,2	29,3	62,7
4–5 pelityyppiä	2,0	1,7	16,3	80,1
3 pelityyppiä	0,6	1,2	13,4	84,9
2 pelityyppiä	0,7	1,0	10,5	87,7
1 pelityyppi	0,4	0,2	7,5	91,9
Rahapelaamiseen tavallisesti käytetyt rahamäärät yhden viikon aikana ($X^2=662,86$ $df=21$, $p\leq 0,001^\dagger$)				
$\geq 21,00\text{€}$	16,8	3,4	32,6	47,2
11,00–20,99€	2,4	1,6	24,5	71,4
6,00–10,99€	1,3	1,9	19,5	77,3
4,00–5,99€	0,0	1,1	14,4	84,6
2,00–3,99€	0,2	0,6	10,9	88,3
0,01–1,99€	0,0	0,4	9,1	90,4
0,00	0,0	1,7	20,7	77,6
Ei tietoa	1,2	0,0	6,7	92,1
Pelannut internetissä ($X^2=157,29$, $df=6$, $p\leq 0,001$)				
Pelannut vain internetissä	1,0	1,0	16,7	81,3
Pelannut internetissä ja kivijalassa	4,8	1,7	26,0	67,5
Pelannut vain kivijalassa	1,4	1,5	11,8	85,4

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; $^\dagger \geq 1$ solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5; Prosentit on laskettu painotetusta aineistosta. PPGM, Problem and Pathological Gambling Measure

Taulukko 34. Rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen yleisyys eri rahapeliyyppejä pelanneilla vuonna 2016, kuukausittain pelanneet (%)

	Pelatus- näköinen raha- riippuvuus	Ongelma- pelaaja	Riski- pelaaja	Viihde- pelaaja	p
Veikkauksen Lotto, Eurojackpot, Viking lotto tai Jokeri	3,9	2,6	1,3	79,1	≤0,001†
Veikkauksen nopeat päivittäiset arvontapelit, kuten Syke, eBingo, Pore	7,5	6,6	1,8	66,0	≤0,001
Veikkauksen muita päivittäisiä arvontapelejä kuten Keno, Naapurit	5,6	4,1	1,5	73,4	≤0,001
Veikkauksen arpapelejä, kuten Ässä, Casino, Luontoarpa	4,6	3,1	1,5	76,5	≤0,001
Veikkauksen vakio- tai moniveikkausta	7,2	5,9	1,9	67,2	≤0,001
Veikkauksen vedonlyöntiä, kuten pitkäveto, moniveto, tulosveto, Live-veto	7,3	5,7	2,1	63,7	≤0,001
Rahapelejä Helsingin kasinolla	9,3	8,2	1,2	60,5	≤0,001†
Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) rahapeliautomaateilla muualla kuin kasinolla	5,7	5,2	2,1	70,5	≤0,001
Pelinhoitajan hoitamaa pöytäpeliä muualla kuin kasinolla (ruletti, black jack)	8,4	6,6	2,0	62,4	≤0,001
Nettipokeria Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) nettikasinolla	10,8	11,4	1,2	54,7	≤0,001†
Muita pelejä Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) nettikasinolla	9,6	11,3	3,6	48,1	≤0,001
Fintoton hevospeliä kuten Voittaja, Sija, Kaksari, Troikka, Päivän Duo, Toto75/76	8,3	8,9	0,9	63,4	≤0,001†
Yksityistä vedonlyöntiä ja/tai korttipeliä rahapanoksien	8,8	9,1	2,4	55,5	≤0,001†
Ruotsin tai Viron laivoilla tarjottavia rahapelejä	6,8	5,2	2,2	66,5	≤0,001
PAF-in nettipokeria	11,9	13,8	1,6	62,8	≤0,001†
Muita PAF-in rahapelejä	9,4	8,6	2,4	57,8	≤0,001
Nettipokeria ulkomaille	11,3	11,9	2,8	50,0	≤0,001†
Muita rahapelejä ulkomaille	9,8	11,2	3,3	49,0	≤0,001†

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; † ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5; Prosentit on laskettu painotetusta aineistosta. *Pelattujen pelityyppien lukumäärän keskiarvo, laskettu painotetusta aineistosta

Taulukko 35. Rahapelihaittojen määrä rahapelaamiseen osallistumisen mukaan, vuonna 2016 pelanneet (%)

	0 haittaa	1–2 haittaa	3 haittaa tai enemmän
Vähintään kerran vuonna 2016 pelanneet	86,5	9,2	4,2
Rahapelaamisen useus ($X^2=514,51$, $df=10$, $p\leq 0,001$)			
Päivittäin tai lähes päivittäin	57,6	19,7	22,7
Useita kertoja viikossa	67,3	20,4	12,3
Kerran viikossa	87,9	8,3	3,8
2–3 kertaa kuukaudessa	86,9	9,9	3,2
Kerran kuukaudessa	88,5	9,8	1,7
Harvemmin kuin kerran kuukaudessa	93,0	5,5	1,5
Rahapelityyppien määrä ($X^2=740,30$, $df=10$, $p\leq 0,001$)			
11–18 pelityyppiä	49,7	17,3	33,0
6–10 pelityyppiä	71,9	17,9	10,2
4–5 pelityyppiä	85,4	12,0	2,6
3 pelityyppiä	90,0	7,4	2,6
2 pelityyppiä	93,1	5,5	1,4
1 pelityyppi	94,5	4,3	1,3
Rahapelaamiseen tavallisesti käytetyt rahamäärät yhden viikon aikana ($X^2=796,23$ $df=14$, $p\leq 0,001$)			
$\geq 21,00\text{€}$	56,0	18,4	25,6
11,00–20,99€	77,7	17,1	5,3
6,00–10,99€	84,5	11,1	4,4
4,00–5,99€	88,3	8,6	3,1
2,00–3,99€	89,7	9,1	1,2
0,01–1,99€	93,1	5,9	1,1
0,00	94,0	4,7	1,3
Ei tietoa	92,1	5,6	2,4
Pelannut internetissä ($X^2=222,07$, $df=4$, $p\leq 0,001$)			
Pelannut vain internetissä	89,5	7,6	2,9
Pelannut internetissä ja kivijalassa	76,7	14,3	9,0
Pelannut vain kivijalassa	90,9	7,2	1,8

Taulukko 36. Rahapelihaittojen määrä eri rahapelityyppejä pelanneilla, vuonna 2016 pelanneet (%)

	Pelatut pelityypit ka.*	0 haittaa	1–2 haittaa	3 haittaa tai enemmän	p
Veikkauksen Lotto, Eurojackpot, Viking lotto tai Jokeri	3,9	86,1	9,5	4,3	≤0,05
Veikkauksen nopeat päivittäiset arvontapelit, kuten Syke, eBingo, Pore	7,5	73,3	14,4	12,3	≤0,001
Veikkauksen muita päivittäisiä arvontapelejä kuten Keno, Naapurit	5,6	80,1	12,4	7,4	≤0,001
Veikkauksen arpapelejä, kuten Ässä, Casino, Luontoarpa	4,6	85,0	10,1	4,9	≤0,001
Veikkauksen vakio- tai moniveikkausta	7,2	74,1	14,9	11,1	≤0,001
Veikkauksen vedonlyöntiä, kuten pitkäveto, moniveto, tulostveto, Live-veto	7,3	71,8	17,1	11,1	≤0,001
Rahapelejä Helsingin kasinolla	9,3	69,2	14,3	16,5	≤0,001
Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) rahapeliautomaateilla muualla kuin kasinolla	5,7	78,3	13,5	8,2	≤0,001
Pelinhoitajan hoitamaa pöytäpeliä muualla kuin kasinolla (ruletti, black jack)	8,4	70,4	16,4	13,3	≤0,001
Nettipokeria Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) nettikasinolla	10,8	59,6	19,5	20,9	≤0,001
Muita pelejä Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) nettikasinolla	9,6	56,1	22,9	21,0	≤0,001
Fintoton hevospelejä kuten Voittaja, Sija, Kaksari, Troikka, Päivän Duo, Toto75/76	8,3	72,3	13,0	14,8	≤0,001
Yksityistä vedonlyöntiä ja/tai korttipeliä rahapanoksien	8,8	68,8	14,6	16,7	≤0,001
Ruotsin tai Viron laivoilla tarjottavia rahapelejä	6,8	76,1	14,5	9,4	≤0,001
PAF:n nettipokeria	11,9	60,8	14,6	24,6	≤0,001
Muita PAF:n rahapelejä	9,4	63,9	17,4	18,6	≤0,001
Nettipokeria ulkomaille	11,3	59,1	17,2	23,6	≤0,001
Muita rahapelejä ulkomaille	9,8	59,6	17,4	23,0	≤0,001

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. Prosentit on laskettu painotetusta aineistosta. *Pelattujen pelityyppien lukumäärän keskiarvo, laskettu painotetusta aineistosta

Taulukko 37. Vastaajat, joiden läheisillä oli ollut ongelmallista rahapelaamista vuonna 2016, ja suhde pelaajaan (%)

Pelaajan suhde vastaajaan	n	Kaikki	Naiset	Miehet	p
Puoliso	132	1,8	2,5	1,2	≤0,001
Vanhempasi tai appivanhempasi	108	1,6	2,1	1,1	≤0,01
Oma tai puolison lapsi	54	0,8	1,1	0,4	≤0,001
Muu kotitaloudessasi asuva henkilö	8	0,1	0,2	0,1	0,40
Muu perheenjäsen (ei asu samassa kotitaloudessa)	120	1,7	2,2	1,1	≤0,001
Entinen puoliso	21	0,3	0,5	0,1	≤0,01
Työkaverisi tai kollegasi	86	1,4	0,8	2,0	≤0,001
Ystäväsi	317	4,6	3,7	5,7	≤0,001
Naapurisi	40	0,6	0,6	0,5	0,42
Muu henkilö	168	2,3	2,7	2,0	0,06

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. Frekvenssit ovat painottamattomasta aineistosta, prosentit painotetusta.

Taulukko 38. Vastaajat, joiden läheinen oli pelannut liikaa vuonna 2016 (%)

	Vähintään yhdellä läheisellä ongelmallista rahapelaamista	Ei yhdelläkään läheisellä ongelmallista rahapelaamista	Yhdellä läheisellä ongelmallista rahapelaamista	Kahdella tai useammalla läheisellä ongelmallista rahapelaamista	p
Kaikki	12,9	87,1	11,0	1,9	
Sukupuoli					0,06
Nainen	522	86,3	11,5	2,2	
Mies	372	87,9	10,5	1,6	
Ikä					≤0,001
18–24 vuotta	686	78,4	18,3	3,4	
25–34 vuotta	780	83,9	13,6	2,5	
35–49 vuotta	1348	87,3	10,8	1,9	
50–64 vuotta	1596	88,7	10,2	1,1	
65–74 vuotta	1262	91,2	7,5	1,3	
≥75 vuotta	620	90,9	6,6	2,5	
Alue					0,07
Uusimaa	621	87,1	11,2	1,6	
Pirkanmaa	218	86,4	10,9	2,7	
Kymenlaakso	55	88,5	9,8	1,7	

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. Prosentit on laskettu painotetusta aineistosta.

Taulukko 39. Läheisen rahapeliongelman aiheuttamat haitat, osuus vastaajista vuonna 2016 (%)

Ovatko ne aiheuttaneet	Kaikki	Nainen	Mies	p
Tunne-elämän kuormittuneisuutta, kuten stressiä, levottomuutta, ahdistusta, masennusta, toivottomuutta tai syyllisyyttä	2,0	2,5	1,4	≤0,001
Kielteisiä vaikutuksia terveydentilaan, kuten uniongelmat, päänsäryt, selkäkiput tai vatsavaivat	0,7	0,8	0,6	0,34
Parisuhdeongelmia, kuten riidat, epäluottamus, asumusero tai avioero	0,9	1,2	0,5	≤0,01
Muita ihmissuhdeongelmia kuten erimielisyydet, eristäytyminen tai ystävyyssuhteiden katkeaminen	1,2	1,3	1,0	0,18
Kodin tai asunnon menetystä tai sen uhkaa	0,3	0,2	0,3	0,84
Muita taloudellisia ongelmia kuten maksuvaikeudet, pelilainat tai luottotietojen menetys	1,2	1,1	1,0	0,86
Huolta oman lapsen terveydestä tai hyvinvoinnista	0,7	1,0	0,4	≤0,01
Huolta muun läheisen terveydestä tai hyvinvoinnista	2,2	3,0	1,3	≤0,001
Henkistä väkivaltaa, kuten kiristämistä, painostamista tai pelottelua	0,2	0,2	0,3	0,36
Fyysistä väkivaltaa, sen seuraamista sivusta tai sen uhkaa	0,2	0,1	0,2	0,46
Muun rikoksen uhriksi joutumisen, esimerkiksi varkaus tai identiteettivarkaus	0,1	0,1	0,1	0,64 [†]
Kielteisiä vaikutuksia työhösi, työnhakemiseen tai opintoihin	0,3	0,2	0,4	0,18
Muita haittoja	0,7	1,5	0,9	≤0,05
Vähintään yksi yllä mainituista haitoista	5,5	7,0	3,9	≤0,001

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. Prosentit on laskettu painotetusta aineistosta.

Taulukko 40. Näkemys siitä, mikä on suomalaisen rahapelimallin tärkein tavoite, sukupuolittain (%)

	n	Kaikki	Naiset	Miehet	p
Rahapeliuottojen turvaaminen valtiolle	1102	15,2	11,8	19,0	≤0,001
Taloudellisen tuen myöntäminen suomalaiselle tieteelle, taiteelle, liikunnalle, urheilulle sekä sosiaali- ja terveydenhuollon järjestöille tai/sekä hevosurheilulle ja -kasvatukselle	3374	46,5	48,4	44,4	≤0,001
Rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen vähentäminen	463	6,4	7,1	5,7	≤0,05
Rahapelitarjonnan pitäminen suomalaisten käsissä / ulkomaisen kilpailun estäminen	945	13,1	11,6	14,9	≤0,001
Pelaajien kuluttajansuojan takaaminen Suomen lain mukaisesti	290	4,2	4,2	4,2	0,95
Rahapelaamiseen liittyvän rikollisuuden vähentäminen	187	2,6	2,7	2,6	0,70
Muu	59	0,9	0,6	1,2	≤0,01
EOS	704	10,1	12,8	7,2	≤0,001
Ei vastausta	62	0,9	1,0	0,8	0,39

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. Frekvenssit ovat painottamattomasta aineistosta, prosentit painotetusta.

Taulukko 41. Näkemys siitä, mikä on suomalaisen rahapelimallin tärkein tavoite, ikäryhmittäin (%)

	18–24 vuotta	25–34 vuotta	35–49 vuotta	50–64 vuotta	65–74 vuotta	≥ 75 vuotta	p
Rahapeliuottojen turvaaminen valtiolle	13,2	14,0	15,9	16,5	13,9	16,4	0,11
Taloudellisen tuen myöntäminen suomalaiselle tieteelle, taiteelle, liikunnalle, urheilulle sekä sosiaali- ja terveydenhuollon järjestöille tai/sekä hevosurheilulle ja -kasvatukselle	33,6	39,3	46,7	52,4	52,8	48,3	≤0,001
Rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen vähentäminen	13,2	8,5	6,8	3,9	3,4	5,6	≤0,001
Rahapelitarjonnan pitäminen suomalaisten käsissä / ulkomaisen kilpailun estäminen	12,8	15,2	12,1	12,5	13,9	13,3	0,21
Pelaajien kuluttajansuojan takaaminen Suomen lain mukaisesti	7,3	5,7	4,0	3,2	3,3	2,3	≤0,001
Rahapelaamiseen liittyvän rikollisuuden vähentäminen	4,4	2,9	3,3	1,9	1,8	1,5	≤0,001
Muu	1,0	1,4	1,1	0,7	0,2	0,5	≤0,05
EOS	14,3	12,4	9,8	7,7	9,4	9,3	≤0,001
Ei vastausta	0,2	0,5	0,3	1,2	1,3	2,7	≤0,001

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. Prosentit ovat painotetusta aineistosta.

Taulukko 42. Näkemys siitä, mikä on suomalaisen rahapelijärjestelmän tärkein tavoite, alueittain (%)

	Uusimaa	Pirkanmaa	Kymenlaakso	p
Rahapeliuottojen turvaaminen valtiolle	15,5	14,0	16,1	0,25
Taloudellisen tuen myöntäminen suomalaiselle tieteelle, taiteelle, liikunnalle, urheilulle sekä sosiaali- ja terveydenhuollon järjestöille tai/sekä hevosurheilulle ja -kasvatukselle	45,4	48,3	51,3	≤0,01
Rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen vähentäminen	6,9	5,7	4,4	≤0,05
Rahapelitarjonnan pitäminen suomalaisten käsissä / ulkomaisen kilpailun estäminen	13,5	12,7	11,1	0,23
Pelaajien kuluttajansuojan takaaminen Suomen lain mukaisesti	4,1	4,6	3,4	0,45
Rahapelaamiseen liittyvän rikollisuuden vähentäminen	2,8	2,2	2,2	0,27
Muu	0,9	1,0	0,4	0,34
EOS	10,0	10,5	10,0	0,82
Ei vastausta	0,8	1,2	0,9	0,49

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. Prosentit ovat painotetusta aineistosta.

Taulukko 43. Kolmen kotimaisen peliyhteisön (RAY, Veikkaus, Fintoto) rahapelaamiseen liittyvän mainonnan ja markkinoinnin kohtaaminen, vuonna 2016 sukupuolittain (%)

	Kaikki	Nainen	Mies	p
Olen nähnyt rahapelimainoksen painatussa lehdessä	88,4	88,0	88,7	0,37
Olen nähnyt rahapelimainoksen kuljetus- tai liikennevälineessä (bussi, raitiovaunu, juna, taksi jne.).	69,1	66,4	71,7	≤0,001
Olen nähnyt rahapelimainoksen sosiaalisessa mediassa (Facebook, Twitter jne.)	58,3	56,3	60,3	≤0,01
Olen nähnyt rahapelimainoksen verkkouutisessa tai muualla internetissä	81,7	78,8	84,6	≤0,001
Olen nähnyt rahapelimainoksen televisiossa	94,7	94,2	95,2	≤0,05
Olen nähnyt rahapelimainoksen katukuvassa	88,0	86,3	89,9	≤0,001
Olen saanut rahapelimainoksen sähköpostiini	39,2	33,1	45,6	≤0,001
Olen saanut rahapelimainoksen tekstiviestillä	19,2	15,8	22,9	≤0,001
Olen nähnyt rahapelivoittoon, voittajaan tai voittopaikkaan liittyvän uutisen	93,5	93,1	94,0	0,15
Olen nähnyt pahviarpoihin tai veikkauspeleihin (Lotto, Jokeri, Keno jne.) liittyvän mainoksen	95,9	95,7	96,2	0,30
Olen nähnyt nettiarpoihin, vedonlyöntipeleihin, raha-automaattipeleihin tai kasinopeleihin liittyvän mainoksen	85,8	83,4	88,3	≤0,001
Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on suositellut minulle jotain rahapeliä pyytämättäni	29,9	25,1	35,2	≤0,001
Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on tarjonnut minulle ilmaisia pelejä tai kierroksia	31,7	27,2	36,4	≤0,001
Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on antanut minulle bonuksia tai lahjoja pelaamisestani (esim. puhelin, risteilylahjakortti, päivälehti, jäätelö)	9,7	7,0	12,3	≤0,001
Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on tarjonnut minulle muita pelaajaetuja jäsenkortillani	23,9	20,3	27,6	≤0,001

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. Prosentit on laskettu painotetusta aineistosta.

Taulukko 44. Kolmen kotimaisen peliyhteisön (RAY, Veikkaus, Fintoto) rahapelaamiseen liittyvän mainonnan ja markkinoinnin kohtaaminen, vuonna 2016 ikäryhmittäin (%)

	Kaikki	18–24 vuotta	25–34 vuotta	35–49 vuotta	50–64 vuotta	65–74 vuotta	≥ 75 vuotta	p
Olen nähnyt rahapelmainoksen painetussa lehdessä	88,4	76,8	86,8	88,0	91,4	92,9	89,1	≤0,001
Olen nähnyt rahapelmainoksen kuljetus- tai liikennevälineessä (bussi, raitiovaunu, juna, taksi jne.)	69,1	70,8	71,5	70,6	71,3	65,8	55,4	≤0,001
Olen nähnyt rahapelmainoksen sosiaalisessa mediassa (Facebook, Twitter jne.)	58,3	86,8	76,8	63,7	49,6	35,8	20,9	≤0,001
Olen nähnyt rahapelmainoksen verkkouutisessa tai muualla internetissä	81,7	94,5	94,1	89,0	83,2	61,5	37,7	≤0,001
Olen nähnyt rahapelmainoksen televisiossa	94,7	94,1	94,1	93,8	95,5	96,8	93,3	≤0,01
Olen nähnyt rahapelmainoksen katukuvassa	88,0	87,3	92,0	90,1	89,9	85,5	73,2	≤0,001
Olen saanut rahapelmainoksen sähköpostiini	39,2	34,7	39,9	44,4	46,1	31,5	18,0	≤0,001
Olen saanut rahapelmainoksen tekstiviestillä	19,2	15,8	17,4	19,9	22,5	18,7	16,6	≤0,001
Olen nähnyt rahapelivoittoon, voittajaan tai voittopaikkaan liittyvän uutisen	93,5	91,8	93,9	95,5	94,3	93,9	86,0	≤0,001
Olen nähnyt pahviarpoihiin tai veikkauspeleihin (Lotto, Jokeri, Keno jne.) liittyvän mainoksen	95,9	95,3	97,6	96,8	96,6	95,5	89,0	≤0,001
Olen nähnyt nettiarpoihiin, vedonlyöntipeleihin, raha-automaattipeleihin tai kasinopeleihin liittyvän mainoksen	85,8	90,6	90,9	89,4	88,2	78,6	61,0	≤0,001
Pelityhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on suositellut minulle jotain rahapeliä pyytämättäni	29,9	26,5	29,1	32,3	35,3	25,9	18,9	≤0,001
Pelityhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on tarjonnut minulle ilmaisia pelejä tai kierroksia	31,7	38,1	33,4	31,7	35,4	26,8	15,6	≤0,001
Pelityhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on antanut minulle bonuksia tai lahjoja pelaamisestani (esim. puhelin, risteilylahjakortti, päivälehti, jäätelö)	9,7	9,6	10,1	8,3	11,1	9,9	8,3	0,14
Pelityhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on tarjonnut minulle muita pelaajaehtoja jäsenkortillani	23,9	22,4	27,8	27,7	27,0	15,3	13,1	≤0,001

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. Prosentit on laskettu painotetusta aineistosta.

Taulukko 45. Kolmen kotimaisen peliyhteisön (RAY, Veikkaus, Fintoto) rahapelaamiseen liittyvän mainonnan ja markkinoinnin kohtaaminen, vuonna 2016 alueittain (%)

	Kaikki	Uusimaa	Pirkanmaa	Kymenlaakso	p
Olen nähnyt rahapelimainoksen painetussa lehdessä	88,4	88,0	89,8	87,6	0,15
Olen nähnyt rahapelimainoksen kuljetus- tai liikennevälineessä (bussi, raitiovaunu, juna, taksi jne.)	69,1	72,5	61,9	59,8	≤0,001
Olen nähnyt rahapelimainoksen sosiaalisessa mediassa (Facebook, Twitter jne.)	58,3	57,8	61,3	53,9	≤0,01
Olen nähnyt rahapelimainoksen verkko uutisissa tai muualla internetissä	81,7	81,8	81,6	81,3	0,96
Olen nähnyt rahapelimainoksen televisiossa	94,7	94,3	95,6	95,5	0,10
Olen nähnyt rahapelimainoksen katukuvassa	88,0	88,8	87,6	82,9	≤0,001
Olen saanut rahapelimainoksen sähköpostiini	39,2	38,9	39,0	41,5	0,51
Olen saanut rahapelimainoksen tekstiviestillä	19,2	18,7	20,0	21,8	0,16
Olen nähnyt rahapelivoittoon, voittajaan tai voittopaikkaan liittyvän uutisen	93,5	93,6	94,7	90,1	≤0,001
Olen nähnyt pahviarpoihiin tai veikkauspeleihin (Lotto, Jokeri, Keno jne.) liittyvän mainoksen	95,9	95,8	96,5	95,5	0,38
Olen nähnyt nettiarpoihiin, vedonlyöntipeleihin, raha-automaattipeleihin tai kasinopeleihin liittyvän mainoksen	85,8	86,0	85,3	85,7	0,80
Pelityhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on suosittelut minulle jotain rahapeliä pyytämättäni	29,9	29,4	30,3	33,6	0,13
Pelityhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on tarjonnut minulle ilmaisia pelejä tai kierroksia	31,7	31,5	31,0	34,5	0,33
Pelityhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on antanut minulle bonuksia tai lahjoja pelaamisestani (esim. puhelin, risteilylahjakortti, päivälehti, jäätelö)	9,7	9,5	10,0	10,1	0,78
Pelityhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on tarjonnut minulle muita pelaajia etuja jäsenkortillani	23,9	24,1	23,6	24,0	0,94

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. Prosentit on laskettu painotetusta aineistosta.

**Taulukko 46. Kotimaisten peliyhteisöjen mainonnan vaikutus vuonna 2016
vastaajaryhmittäin (%)**

	Sai vähentämään pelaamista	Ei vaikuttanut pelaamiseen	Sai lisäämään pelaamista	EOS / Ei koske minua
Kaikki	2,0	60,4	14,7	22,9
Sukupuoli ($X^2=171,44$, $df=3$, $p\leq 0,001$)				
Nainen	1,2	55,7	14,3	28,8
Mies	2,8	65,6	15,2	16,5
Ikä ($X^2=394,23$, $df=15$, $p\leq 0,001$)				
15–17 vuotta	2,2	58,9	14,9	24,0
18–24 vuotta	1,2	61,5	19,6	17,7
25–34 vuotta	1,8	62,5	19,4	16,3
35–49 vuotta	2,4	64,3	14,3	19,0
50–64 vuotta	2,1	58,8	7,8	31,2
65–74 vuotta	2,1	47,1	5,2	45,6
Nettotulot ($X^2=295,32$, $df=18$, $p\leq 0,001$)				
≤ 500€	2,2	59,4	10,8	27,7
501–1000€	3,5	56,6	13,1	26,8
1001–1500€	1,9	60,0	12,3	25,8
1501–2000€	1,3	65,0	16,7	17,0
2001–2500€	1,5	61,2	17,8	19,5
> 2500	1,4	64,1	18,2	16,4
Ei tietoa	3,5	47,7	7,5	41,3
Työssäkäynti ($X^2=388,09$, $df=21$, $p\leq 0,001^{\dagger}$)				
Käy työssä	1,7	63,2	19,0	16,1
Työtön tai lomautettu	2,2	63,7	14,9	19,3
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	2,0	58,0	6,4	33,7
Opiskelija tai koululainen	1,3	59,5	14,4	24,9
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	4,1	58,3	15,4	22,2
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	1,2	55,0	17,2	26,6
Muu	1,2	65,9	9,8	23,2
Ei halua kertoa	6,4	36,4	11,6	45,7
Alue ($X^2=12,84$, $df=6$, $p\leq 0,05$)				
Uusimaa	1,8	59,6	15,0	23,7
Pirkanmaa	2,2	62,1	14,5	21,2
Kymenlaakso	3,1	63,0	13,2	20,8
Kuntaryhmä ($X^2=13,84$, $df=6$, $p\leq 0,05$)				
Kaupunkimaiset	1,9	60,8	14,9	22,4
Taajaan asutut	2,7	56,9	15,0	25,5
Maaseutumaiset	2,5	59,2	10,1	28,2

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä ns, $^{\dagger} \geq 1$ solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5; Prosentit on laskettu painotetusta aineistosta.

Taulukko 47. Yleisarvosana kotimaisten peliyhteisöjen mainonnasta vuonna 2016 vastaajaryhmittäin (%)

	Liian vähäistä / Aivan liian vähäistä	Olen tyytyväinen tähänhetkiseen mainontaan	Liian runsasta / Aivan liian runsasta	EOS
Kaikki	2,0	59,3	18,0	20,7
Sukupuoli ($X^2=133,33$, $df=3$, $p\leq 0,001$)				
Nainen	1,6	58,5	14,8	25,2
Mies	2,4	60,2	21,7	15,7
Ikä ($X^2=360,15$, $df=15$, $p\leq 0,001$)				
15–17 vuotta	2,6	64,2	20,6	12,5
18–24 vuotta	1,9	59,9	23,3	14,8
25–34 vuotta	2,2	63,7	17,9	16,2
35–49 vuotta	1,8	61,4	17,4	19,3
50–64 vuotta	1,4	54,8	16,0	27,7
65–74 vuotta	2,1	42,4	11,2	44,3
Nettotulot ($X^2=241,77$, $df=18$, $p\leq 0,001$)				
$\leq 500\text{€}$	1,9	62,7	19,5	15,9
501–1000€	1,7	55,0	21,8	21,4
1001–1500€	1,9	57,3	16,5	24,2
1501–2000€	1,8	64,6	16,1	17,4
2001–2500€	2,1	61,4	20,8	15,7
> 2500	2,8	42,4	16,0	38,9
Ei tietoa	2,8	42,4	16,0	38,9
Työssäkäynti ($X^2=286,55$, $df=21$, $p\leq 0,001$)				
Käy työssä	2,0	63,7	18,4	15,9
Työtön tai lomautettu	3,7	58,7	24,4	13,2
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	1,6	51,8	14,6	32,0
Opiskelija tai koululainen	1,6	62,2	21,7	14,5
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	1,5	61,9	16,0	20,5
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	1,8	63,5	19,4	15,3
Muu	2,4	51,8	20,5	25,3
Alue ($X^2=21,23$, $df=6$, $p\leq 0,01$)				
Uusimaa	2,1	58,0	18,3	21,6
Pirkanmaa	1,5	62,1	18,6	17,8
Kymenlaakso	2,6	62,6	14,4	20,4
Kuntaryhmä ($X^2=2,74$, $df=6$, $p=0,84$)				
Kaupunkimaiset	1,9	59,2	18,3	20,6
Taajaan asutut	2,3	59,1	17,0	21,6
Maaseutumaiset	2,2	59,3	18,0	20,7

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. Prosentit on laskettu painotetusta aineistosta.

Taulukko 48. Vastaamistavan vaikutus keskeisiin rahapelaamista tarkasteleviin indikaattoreihin vuonna 2016 (%)

	Verkkokysely	Postikysely
Pelannut rahapelejä ($X^2=121,84$, $df=2$, $p\leq 0,001$)		
Pelannut vuonna 2016	84,2	79,5
Pelannut aiemmin	12,2	10,4
Ei ole koskaan pelannut	3,6	10,1
Rahapelaamisen useus ($X^2=42,03$, $df=6$, $p\leq 0,001$)		
Päivittäin tai lähes päivittäin	3,7	4,0
Useita kertoja viikossa	6,9	5,3
Kerran viikossa	23,4	24,9
2–3 kertaa kuukaudessa	12,4	9,8
Kerran kuukaudessa	10,1	8,7
Harvemmin	27,8	26,3
Ei pelannut v. 2016	15,8	21,0
Pelannut internetissä ($X^2=302,42$, $df=3$, $p\leq 0,001$)		
Vain internetissä	15,5	7,7
Internetissä ja kivijalassa	28,8	13,1
Vain kivijalassa	39,5	56,4
Ei lainkaan	16,1	22,8
Oma rahapelaaminen ollut ongelma koko elämän aikajänteellä ($X^2=510,06$, $df=3$, $p\leq 0,001$)		
Kyllä	8,3	5,2
Ei	87,4	75,2
EOS / Ei tietoa	0,7	9,5
Ei ole koskaan pelannut	3,6	10,1
Rahapelaaminen saattanut olla ongelma vuonna 2016 ($X^2=251,03$, $df=3$, $p\leq 0,001$)		
Kyllä	6,5	4,4
Ei	76,9	68,7
EOS	0,9	7,2
Ei pelannut v. 2016	15,8	19,7
Rahapeliongelma ja riskitason pelaaminen, PPGM ($X^2=23,42$, $df=4$, $p\leq 0,001$)		
Todennäköinen rahapeli riippuvuus	1,7	1,1
Ongelmapelaaja	0,7	1,0
Riskitason pelaaja	10,5	7,4
Viihdepelaaja	43,6	43,4
Pelannut harvemmin kuin kuukausittain / ei lainkaan v. 2016	43,6	47,3

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. Prosentit on laskettu painotetusta aineistosta. PPGM, Problem and Pathological Gambling Measure

Liitteet

Liite 1. Saatekirje suomeksi, peruskirje 1



www.stat.fi/tup/rahapelit

Tunnus

Salasana

Rahapelikysely 2016

Pelaatko itse rahapelejä tai tunnetko jonkun, joka pelaa? Millaisia seurauksia rahapelaamisella voi mielestäsi olla? Entä mitä mieltä olet rahapelien markkinoinnista Suomessa?

Tervetuloa vastaamaan Rahapelikysely 2016 - tutkimukseen! Suomalainen rahapelijärjestelmä uudistui vuodenvaihteessa. Tällä tutkimuksella arvioidaan rahapelaamista ja sen mahdollisia seurauksia ennen kolmen peliyhtiön (RAY, Veikkaus, Fintoto) yhdistymistä yhdeksi yhtiöksi. Kerro, mitä mieltä sinä olet!

Mielipiteesi on tärkeä

Tutkimus on osa laajempaa THL:n tutkimushanketta. Tähän osatutkimukseen osallistuu 20 000 Uudenmaan, Pirkanmaan ja Kymenlaakson alueilla asuvaa henkilöä, jotka on poimittu satunnaisesti Tilastokeskuksen väestöä koskevasta tietokannasta. Edustat tutkimuksessa lukuisia ikäisiäsi ja asuinalueellasi asuvia, joten vastauksillasi on todella merkitystä.

Osallistuminen on helppoa

Vastaa kyselyyn internetissä 20.1.2017 mennessä. Kirjeen oikeassa yläkulmassa on lomakkeen internetiosoite sekä henkilökohtaiset tunnuksesi kirjautumista varten.

Kaikkien vastanneiden kesken arvotaan 15 kappaletta 100 euron arvoisia lahjakortteja S- tai K-ryhmän kaappoihin.


Vastauksesi ovat luottamuksellisia


Kaikki antamasi tiedot ovat luottamuksellisia. Tilastokeskus poistaa vastaajien tunnistamisen mahdollistavat tiedot ennen aineiston luovuttamista tutkijoille. Aineistoa käsitellään tilastollisin menetelmin, eikä yksittäisen henkilön vastauksia voi erottaa tuloksista.

Lisätietoja

Lisätietoja tutkimuksesta ja tutkijoiden yhteystiedot löydät oheisesta esitteestä sekä internetistä osoitteesta www.thl.fi/rahapelikysely

Kiitos yhteistyöstä


Jussi Heino
TK, tilastojohtaja


Juhani Eskola
THL, pääjohtaja

Tilastokeskus on valtion virasto, joka tekee yhteiskuntaoloja kuvaavia tilastoja ja tutkimuksia. Kerättävään aineistoon liitetään taustatietoja Tilastokeskuksen ja THL:n käytössä olevista hallinnollisista aineistoista, esimerkiksi perhe- ja koulutustietoja, tulo-, työssäkäynti- ja verotustietoja (esim. palkkatulot, eläkkeet, työmarkkinatuki), luotto- ja lainatietoja (esim. asuntolainat), sosiaalietuuksia koskevia tietoja (esim. asumistuki, päivärahat), terveys- ja hoitotietoja sekä tieto tuomioista. Lisäksi tehdään analyysi vastaamattomista. Tilastokeskus ja THL voivat luovuttaa aineistoja ja niiden yhdistelmiä vain tieteellisiin tutkimuksiin ja tilastollisiin selvityksiin. Tutkijoiden käyttöön aineisto luovutetaan Tampereen yliopiston Yhteiskuntatieteelliseen tietokantoon. Luovutettavaan aineistoon voidaan myöhemmin yhdistää muita tietoja. Luovuttaminen tehdään aina niin, että tutkimukseen osallistuneiden suora tunnistaminen ei ole mahdollista.

Liite 2. Saatekirje suomeksi, peruskirje 2



www.stat.fi/tup/rahapelit

Tunnus

Salasana

Rahapelikysely 2016

Sait jokin aika sitten kutsun osallistua Rahapelikyselyyn internetissä. Jos olet jo vastannut, kiitos vastauksestasi! Jos et ole vielä ehtinyt tai halunnut vastata verkossa, voit nyt osallistua myös täyttämällä oheinen kyselylomake. **Kaikkien vastanneiden kesken arvotaan 15 kappaletta 100 euron arvoisia lahjakortteja S- tai K-ryhmän kauppoihin.**

Suomalainen rahapelijärjestelmä uudistui vuodenvaihteessa. Tällä tutkimuksella arvioidaan rahapelaamista ja sen mahdollisia seurauksia ennen kolmen peliyhtiön (RAY, Veikkaus, Fintoto) yhdistymistä yhdeksi yhtiöksi. Kerro mitä mieltä sinä olet!

Mielipiteesi on tärkeä

Tutkimus on osa laajempaa THL:n tutkimushanketta. Tähän osatutkimukseen osallistuu 20 000 Uudenmaan, Pirkanmaan ja Kymenlaakson alueilla asuvaa henkilöä, jotka on poimittu satunnaisesti Tilastokeskuksen väestöä koskevasta tietokannasta. Edustat tutkimuksessa lukuisia ikäisiä ja asuinalueellasi asuvia, joten vastauksillasi on todella merkitystä.

Voit osallistua internetissä tai paperilomakkeella

Voit edelleen vastata kyselyyn internetissä. Vastaathan **15.2.2017 mennessä**. Kirjeen oikeassa yläkulmassa on lomakkeen internetiosoite sekä henkilökohtaiset tunnuksesi kirjautumista varten.

Vaihtoehtoisesti voit täyttää paperilomakkeen ja palauttaa sen valmiiksi maksetussa kuoressa Tilastokeskukseen **15.2.2017 mennessä**.

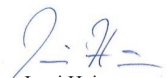
Vastauksesi ovat luottamuksellisia


Kaikki antamasi tiedot ovat luottamuksellisia, eikä tutkimustuloksista ole mahdollista erottaa yksittäisen henkilön antamia vastauksia.

Lisätietoja

Lisätietoja tutkimuksesta löydät internetistä osoitteesta www.thl.fi/rahapelikysely ja www.stat.fi/rahapelikysely.

Kiitos yhteistyöstä


Jussi Heino
TK, tilastojohtaja


Juhani Eskola
THL, pääjohtaja

Tilastokeskus on valtion virasto, joka tekee yhteiskuntaoloja kuvaavia tilastoja ja tutkimuksia. Kerättävään aineistoon liitetään taustatietoja Tilastokeskuksen ja THL:n käytössä olevista hallinnollisista aineistoista, esimerkiksi perhe- ja koulutustietoja, tulo-, työssäkäynti- ja verotustietoja (esim. palkkatulot, eläkkeet, työmarkkinatuki), luotto- ja lainatietoja (esim. asuntolainat), sosiaalietuuksia koskevia tietoja (esim. asumistuki, päivärahat), terveys- ja hoitotietoja sekä tieto tuomioista. Lisäksi tehdään analyysi vastaamattomista. Tilastokeskus ja THL voivat luovuttaa aineistoja ja niiden yhdistelmiä vain tieteellisiin tutkimuksiin ja tilastollisiin selvityksiin. Tutkijoiden käyttöön aineisto luovutetaan Tampereen yliopiston Yhteiskuntatieteelliseen tietoaarkistoon. Luovutettavaan aineistoon voidaan myöhemmin yhdistää muita tietoja. Luovuttaminen tehdään aina niin, että tutkimukseen osallistuneiden suora tunnistaminen ei ole mahdollista.

Liite 3. Saatekirje suomeksi, muistutuskirje 1



www.stat.fi/tup/rahapelit

Tunnus

Salasana

Rahapelikysely 2016

Lähetimme sinulle vähän aikaa sitten kutsun osallistua rahapelikyselyyn internetissä. Mikäli olet jo vastannut, kiitos vastauksestasi! Jos et ole vielä ehtinyt vastata, sinulla on siihen edelleen mahdollisuus. Voit vastata myöhemmin myös paperilomakkeella, jonka lähetämme sinulle lähiaikoina.

Suomalainen rahapelijärjestelmä uudistui vuodenvaihteessa. Tällä tutkimuksella arvioidaan rahapelaamista ja sen mahdollisia seurauksia ennen kolmen peliyhtiön (RAY, Veikkaus, Fintoto) yhdistymistä yhdeksi yhtiöksi. Kerro mitä mieltä sinä olet!

Mielipiteesi on tärkeä

Edustat tutkimuksessa lukuisia ikäsiäsi ja asuinalueellasi asuvia, joten vastauksillasi on todella merkitystä. Emme voi korvata sinua toisella henkilöllä. Jotta tutkimustulokset antavat oikean ja luotettavan kuvan rahapelaamisesta Suomessa, on ensiarvoisen tärkeää, että juuri sinä vastaat riippumatta siitä, kuinka paljon tai vähän pelaat.

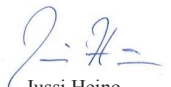
Osallistuminen on helppoa


Vastaa kyselyyn internetissä **30.1.2017 mennessä**. Kirjeen oikeassa yläkulmassa on lomakkeen internetosoite sekä henkilökohtaiset tunnuksesi kirjautumista varten. **Vastaamalla olet mukana 100 euron arvoisten lahjakorttien arvonnassa!**

Vastauksesi ovat luottamuksellisia

Kaikki antamasi tiedot ovat luottamuksellisia. Tilastokeskus poistaa vastaajien tunnistamisen mahdollistavat tiedot ennen aineiston luovuttamista tutkijoille. Aineistoa käsitellään tilastollisin menetelmin, eikä yksittäisen henkilön vastauksia voi erottaa tuloksista.

Kiitos yhteistyöstä


Jussi Heino
TK, tilastojohtaja


Juhani Eskola
THL, pääjohtaja

Tilastokeskus on valtion virasto, joka tekee yhteiskuntaoloja kuvaavia tilastoja ja tutkimuksia. Kerättävään aineistoon liitetään taustatietoja Tilastokeskuksen ja THL:n käytössä olevista hallinnollisista aineistoista, esimerkiksi perhe- ja koulutustietoja, tulo-, työssäkäynti- ja verotustietoja (esim. palkkatulot, eläkkeet, työmarkkinatuki), luotto- ja lainatietoja (esim. asuntolainat), sosiaalietuuksia koskevia tietoja (esim. asumistuki, päivärahat), terveys- ja hoitotietoja sekä tieto tuomioista. Lisäksi tehdään analyysi vastaamattomista. Tilastokeskus ja THL voivat luovuttaa aineistoja ja niiden yhdistelmiä vain tieteellisiin tutkimuksiin ja tilastollisiin selvityksiin. Tutkijoiden käyttöön aineisto luovutetaan Tampereen yliopiston Yhteiskuntatieteelliseen tietovarastoon. Luovutettavaan aineistoon voidaan myöhemmin yhdistää muita tietoja. Luovuttaminen tehdään aina niin, että tutkimukseen osallistuneiden suora tunnistaminen ei ole mahdollista.

Liite 4. Saatekirje suomeksi, muistutuskirje 2



www.stat.fi/tup/rahapelit

Tunnus

Salasana

Vielä ehdit vastata Rahapelikyselyyn!

Kiinnostu ajankohtaisesta aiheesta ja osallistu rahapelikyselyyn! Vastaamalla olet mukana 100 euron arvoisten lahjakorttien arvonnassa. Jos olet jo vastannut, kiitos vastauksestasi. Jos et ole vielä ehtinyt vastata, sinulla on siihen edelleen mahdollisuus!

Suomalainen rahapelijärjestelmä uudistui vuodenvaihteessa, kun kolme kotimaista peliyhtiötä, RAY, Veikkaus ja Fintoto, yhdistyivät yhdeksi yhtiöksi. Tällä tutkimuksella arvioidaan rahapelaamista ja sen mahdollisia seurauksia ennen peliyhtiöiden yhdistymistä. **Kerro mitä mieltä sinä olet!**

Mielipiteesi on tärkeä

Edustat tutkimuksessa lukuisia ikäisiäsi ja asuinalueellasi asuvia, joten vastauksillasi on todella merkitystä. Emme voi korvata sinua toisella henkilöllä. **Jotta tutkimustulokset antavat oikean ja luotettavan kuvan rahapelaamisesta Suomessa, on ensiarvoisen tärkeää, että juuri sinä vastaat riippumatta siitä, kuinka paljon tai vähän pelaat.**

Voit vastata joko internetissä tai paperilomakkeella

Voit vastata kyselyyn edelleen internetissä. Kirjeen oikeassa yläkulmassa on lomakkeen internetiosoite sekä henkilökohtaiset tunnukset kirjautumista varten.

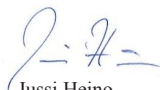
Vaihtoehtoisesti voit täyttää paperilomakkeen ja palauttaa sen valmiiksi maksetussa kuoressa Tilastokeskukseen.

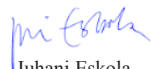
Vastaathan 12.3.2017 mennessä.

Katso YouTubessa video, niin tiedät, miksi juuri sinun vastauksesi on tärkeä!

<https://youtu.be/fC6VzTGkJUC>

Kiitos yhteistyöstä


Jussi Heino
TK, tilastojohtaja


Juhani Eskola
THL, pääjohtaja

Tilastokeskus on valtion virasto, joka tekee yhteiskuntaoloja kuvaavia tilastoja ja tutkimuksia. Kerättävään aineistoon liitetään taustatietoja Tilastokeskuksen ja THL:n käytössä olevista hallinnollisista aineistoista, esimerkiksi perhe- ja koulutustietoja, tulo-, työssäkäynti- ja verotustietoja (esim. palkkatulot, eläkkeet, työmarkkinatuki), luotto- ja lainatietoja (esim. asuntolainat), sosiaalietuuksia koskevia tietoja (esim. asumistuki, päivärahat), terveys- ja hoitotietoja sekä tieto tuomioista. Lisäksi tehdään analyysi vastaamattomista. Tilastokeskus ja THL voivat luovuttaa aineistoja ja niiden yhdistelmiä vain tieteellisiin tutkimuksiin ja tilastollisiin selvityksiin. Tutkijoiden käyttöön aineisto luovutetaan Tampereen yliopiston Yhteiskuntatieteelliseen tietokantastoon. Luovutettavaan aineistoon voidaan myöhemmin yhdistää muita tietoja. Luovuttaminen tehdään aina niin, että tutkimukseen osallistuneiden suora tunnistaminen ei ole mahdollista.

Vastaamisohjeet

Vastaukset merkitään **rengastamalla** sopivaa vaihtoehtoa edustava numero tai **kirjoittamalla vastaus** sille varattuun tilaan. Rengasta se vaihtoehto, joka parhaiten vastaa sinun tilannettasi tai käsityksiäsi.

Valitse jokaisesta kohdasta vain yksi vastausvaihtoehto, ellei toisin pyydetä.

Jos kysymykseen sisältyy useampia osia (a, b, c jne.), vastaa **jokaiseen** niistä erikseen, mutta valitse kussakin kohdassa vain **yksi** vaihtoehto.

Lomakkeella on ohjeita, joissa pyydetään **siirtymään** johonkin tiettyyn kysymykseen, ja silloin välissä oleviin kysymyksiin ei tarvitse vastata. Tarkista kuitenkin, että olet siirtynyt oikeaan kysymykseen.

Palauta lomake Tilastokeskukseen, vaikka et osaisi tai haluaisi vastata kaikkiin kysymyksiin.

Lisätietoja tutkimuksesta

Terveiden ja hyvinvoinnin laitos (THL):
Erikoistutkijat Anne Salonen puh. 029 524 8125 ja Sari Castrén puh. 029 524 8525
etunimi.sukunimi@thl.fi

Tilastokeskus
Tutkija Marika Jokinen
puh. 029 551 3270
etunimi.sukunimi@stat.fi

Internet
www.thl.fi/rahapelikysely
www.stat.fi/rahapelikysely

 www.facebook.com/Tilastotohtori

 <https://twitter.com/tilastokeskus>

 <https://www.instagram.com/tilastokeskus>

Liite 5. Saatekirje ruotsiksi, peruskirje 1

www.stat.fi/tup/rahapelit

Användar-ID

Lösenord

Enkät om penningspel 2016

Spelar du själv penningspel eller känner du någon som gör det? Hurdana konsekvenser kan penningspelandet ha enligt din åsikt? Vad anser du om marknadsföringen av penningspel i Finland?

Välkommen att delta i Enkäten om penningspel 2016! Det finländska penningspelsystemet förnyades vid årsskiftet. Med denna undersökning utvärderas penningspelandet och de eventuella konsekvenserna före sammanslagningen av tre spelbolag (RAY, Veikkaus, Fintoto) till ett bolag. Berätta vad du tycker!

Din åsikt är viktig

Undersökningen är en del av THL:s omfattande undersökningsprojekt. I den här delundersökningen deltar 20 000 personer bosatta i Nyland, Birkaland och Kymmenedalen som slumpmässigt tagits ut ur Statistikcentralens databas över befolkningen. I undersökningen representerar du ett flertal personer i din ålder och i ditt bostadsområde och därför är dina svar mycket viktiga.

Det är lätt att delta

Vänligen besvara enkäten via internet före 20.1.2017. Uppe till höger i brevet finns webbadressen till blanketten samt dina personliga koder för inloggningen.

Bland alla som deltar utlottas 15 presentkort på 100 euro till S- eller K-gruppens butiker.

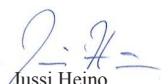
Dina svar är konfidentiella


Alla uppgifter som du lämnar är konfidentiella. Statistikcentralen tar bort alla uppgifter som gör det möjligt att identifiera enskilda uppgiftslämnare innan materialet skickas till forskare. Materialet behandlas med statistiska metoder och det går alltså inte att urskilja hur någon enskild person har svarat.

Tilläggsuppgifter

Mera information om undersökningen och forskarnas kontaktinformation finns i den bifogade broschyren och på internet på adressen www.thl.fi/enkatenompenningspel

Tack för samarbetet!


Jussi Heino
SC, statistikdirektör


Juhani Eskola
THL, generaldirektör

Statistikcentralen är ett statligt ämbetsverk som sammanställer statistik och gör utredningar som gäller samhällsförhållanden. Insamlingsmaterialet kompletteras med bakgrundsuppgifter ur de administrativa material som Statistikcentralen och THL har tillgång till, t.ex. uppgifter om familj och utbildning, uppgifter om inkomster, sysselsättning och beskattning (t.ex. löneinkomster, pensioner, arbetsmarknadsstöd), kredit- och låneuppgifter (t.ex. bostadslån), uppgifter om socialförmåner (t.ex. bostadsstöd, dagpenning), hälso- och vårduppgifter samt uppgifter om domar. Dessutom görs en analys om dem som inte svarat. Statistikcentralen och THL får bara lämna ut material och sammanslaget material för vetenskapliga undersökningar och statistiska utredningar. Materialet överlämnas till Finlands samhällsvetenskapliga dataarkiv vid Tammerfors universitet för att kunna användas av forskare. Materialet som lämnas ut kan senare sammanslås med andra uppgifter. Utlämnningen av material sker alltid på ett sådant sätt att det inte är möjligt att direkt identifiera dem som deltagit i undersökningen.

Liite 6. Saatekirje ruotsiksi, peruskirje 2



www.stat.fi/tup/rahapelit

Användar-ID

Lösenord

Enkät om penningsspel 2016

För en tid sedan fick du ett brev om att via internet delta i enkäten om penningsspel. Om du redan har deltagit tackar vi för ditt svar! Om du ännu inte har hunnit eller inte har velat svara via internet har du nu möjlighet att delta genom att fylla i bifogade enkätblankett. **Bland alla som deltar utlottas 15 presentkort på 100 euro till S- eller K-gruppens butiker.**

Det finländska penningsspelet förnyades vid årsskiftet. Med denna undersökning utvärderas penningsspelet och de eventuella konsekvenserna före sammanslagningen av tre spelbolag (RAY, Veikkaus, Fintoto) till ett bolag. Berätta vad du tycker!

Din åsikt är viktig

Undersökningen är en del av THL:s mera omfattande undersökningsprojekt. I den här delundersökningen deltar 20 000 personer bosatta i Nyland, Birkaland och Kymmenedalen som slumpmässigt tagits ut ur Statistikcentralens databas över befolkningen. I undersökningen representerar du ett flertal personer i din ålder och i ditt bostadsområde och därför är dina svar mycket viktiga.

Du kan delta via internet eller på pappersblankett

Du kan fortfarande delta i enkäten via internet. Vänligen svara **senast 15.2.2017**. Uppe till höger i brevet finns webbadressen till blanketten samt dina personliga koder för inloggningen.

Alternativt kan du fylla i pappersblanketten och återsända den i det bifogade kuvertet till Statistikcentralen **före 15.2.2017**. Portot är betalt.

Dina svar är konfidentiella

Alla uppgifter som du lämnar är konfidentiella och enskilda personers svar kan inte identifieras i undersökningsresultaten.

Mera information

Mera information om undersökningen finns på internet på adressen www.thl.fi/enkatompenningspel och www.stat.fi/rahapelikysely_sv.

Tack för samarbetet!

Jussi Heino
SC, statistikdirektör

Juhani Eskola
THL, generaldirektör

Statistikcentralen är ett statligt ämbetsverk som sammanställer statistik och gör utredningar som gäller samhällsförhållanden. Insamlingsmaterialet kompletteras med bakgrundsuppgifter ur de administrativa material som Statistikcentralen och THL har tillgång till, t.ex. uppgifter om familj och utbildning, uppgifter om inkomster, sysselsättning och beskattning (t.ex. löneinkomster, pensioner, arbetsmarknadsstöd), kredit- och låneuppgifter (t.ex. bostadslån), uppgifter om socialförmåner (t.ex. bostadsstöd, dagpenning), hälso- och vårduppgifter samt uppgifter om domar. Dessutom görs en analys om dem som inte svarat. Statistikcentralen och THL får bara lämna ut material och sammanslaget material för vetenskapliga undersökningar och statistiska utredningar. Materialet överlämnas till Finlands samhällsvetenskapliga dataarkiv vid Tammerfors universitet för att kunna användas av forskare. Materialet som lämnas ut kan senare sammanställas med andra uppgifter. Utlämnningen av material sker alltid på ett sådant sätt att det inte är möjligt att direkt identifiera dem som deltagit i undersökningen.

Liite 7. Saatekirje ruotsiksi, muistutuskirje 1

www.stat.fi/tup/rahapelit

Användar-ID

Lösenord

Enkät om penningspel 2016

För ett litet tag sedan skickade vi till dig ett meddelande om att delta i enkäten om penningspel på internet. Om du redan har besvarat enkäten tackar vi för ditt svar! Om du inte har hunnit svara har du ännu möjlighet att göra det. Du kan svara senare också på en pappersblankett, som vi sänder dig inom kort.

Det finländska penningspelsystemet förnyades vid årsskiftet. Med denna undersökning utvärderas penningspelandet och de eventuella konsekvenserna före sammanslagningen av tre spelbolag (RAY, Veikkaus, Fintoto) till ett bolag. Berätta vad du tycker!

Din åsikt är viktig

I undersökningen representerar du ett flertal personer i din ålder och i ditt bostadsområde och därför är dina svar mycket viktiga. Vi kan inte ersätta dig med någon annan person. För att undersökningsresultaten ska ge en korrekt och tillförlitlig bild av penningspelandet i Finland är det ytterst viktigt att just du svarar oberoende av hur mycket eller lite du spelar.

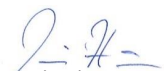
Det är lätt att delta


Vänligen besvara enkäten via internet **före 30.1.2017**. Uppe till höger i brevet finns webbadressen till blanketten samt dina personliga koder för inloggningen. **Genom att svara deltar du i utlottningen av presentkort värda 100 euro.**

Dina svar är konfidentiella

Alla uppgifter som du lämnar är konfidentiella. Statistikcentralen tar bort alla uppgifter som gör det möjligt att identifiera enskilda uppgiftslämnare innan materialet skickas till forskare. Materialet behandlas med statistiska metoder och det går alltså inte att urskilja hur någon enskild person har svarat.

Tack för samarbetet!


Jussi Heino
SC, statistikdirektör


Juhani Eskola
THL, generaldirektör

Statistikcentralen är ett statligt ämbetsverk som sammanställer statistik och gör utredningar som gäller samhällsförhållanden. Insamlingsmaterialet kompletteras med bakgrundsuppgifter ur de administrativa material som Statistikcentralen och THL har tillgång till, t.ex. uppgifter om familj och utbildning, uppgifter om inkomster, sysselsättning och beskattning (t.ex. löneinkomster, pensioner, arbetsmarknadsstöd), kredit- och låneuppgifter (t.ex. bostadslån), uppgifter om socialförmåner (t.ex. bostadsstöd, dagpenning), hälso- och vårduppgifter samt uppgifter om domar. Dessutom görs en analys om dem som inte svarat. Statistikcentralen och THL får bara lämna ut material och sammanslaget material för vetenskapliga undersökningar och statistiska utredningar. Materialet överlämnas till Finlands samhällsvetenskapliga dataarkiv vid Tammerfors universitet för att kunna användas av forskare. Materialet som lämnas ut kan senare sammanslås med andra uppgifter. Utlämnningen av material sker alltid på ett sådant sätt att det inte är möjligt att direkt identifiera dem som deltagit i undersökningen.

Liite 8. Saatekirje ruotsiksi, muistutuskirje 2

www.stat.fi/tup/rahapelit

Användar-ID

Lösenord

Du hinner ännu svara på enkäten om penningspel!

Intressera dig för ett aktuellt tema och delta i enkäten om penningspel! Genom att svara deltar du i utlottningen av presentkort värda 100 euro. Om du redan har deltagit tackar vi för ditt svar. Om du inte ännu har hunnit svara har du fortfarande möjlighet att göra det!

Det finländska penningspelsystemet förnyades vid årsskiftet, då tre inhemska spelbolag, RAY, Veikkaus och Fintoto, sammanslogs till ett bolag. Med denna undersökning utvärderas penningspelandet och de eventuella konsekvenserna före sammanslagningen av spelbolagen. **Berätta vad du tycker!**

Din åsikt är viktig

I undersökningen representerar du ett flertal personer i din ålder och i ditt bostadsområde och därför är dina svar mycket viktiga. Vi kan inte ersätta dig med någon annan person. **För att undersökningsresultaten ska ge en korrekt och tillförlitlig bild av penningspelandet i Finland är det ytterst viktigt att just du svarar oberoende av hur mycket eller lite du spelar.**

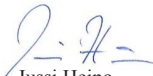
Du kan delta antingen via internet eller på pappersblankett

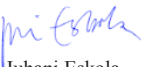
Du kan fortfarande delta i enkäten via internet. Uppe till höger i brevet finns webbadressen till blanketten samt dina personliga koder för inloggningen.

Alternativt kan du fylla i pappersblanketten och återsända den i det bifogade kuvertet till Statistikcentralen. Portot är betalt.

Vänligen svara senast 12.3.2017.

Tack för samarbetet!


Jussi Heino
SC, statistikdirektör


Juhani Eskola
THL, generaldirektör

Statistikcentralen är ett statligt ämbetsverk som sammanställer statistik och gör utredningar som gäller samhällsförhållanden. Insamlingsmaterialet kompletteras med bakgrundsuppgifter ur de administrativa material som Statistikcentralen och THL har tillgång till, t.ex. uppgifter om familj och utbildning, uppgifter om inkomster, sysselsättning och beskattning (t.ex. löneinkomster, pensioner, arbetsmarknadsstöd), kredit- och låneuppgifter (t.ex. bostadslån), uppgifter om socialförmåner (t.ex. bostadsstöd, dagpenning), hälso- och vårduppgifter samt uppgifter om domar. Dessutom görs en analys om dem som inte svarat. Statistikcentralen och THL får bara lämna ut material och sammanslaget material för vetenskapliga undersökningar och statistiska utredningar. Materialet överlämnas till Finlands samhällsvetenskapliga dataarkiv vid Tammerfors universitet för att kunna användas av forskare. Materialet som lämnas ut kan senare sammanslås med andra uppgifter. Utlämnningen av material sker alltid på ett sådant sätt att det inte är möjligt att direkt identifiera dem som deltagit i undersökningen.

Svarsanvisningar:

Svara genom att **ringa in** siffran som motsvarar det lämpligaste alternativet eller genom att **skriva in svaret** på det utrymme som reserverats för detta. Ringa in det alternativ som bäst motsvarar din situation eller uppfattning.

Välj bara ett alternativ om inte annat anges.

Om frågan består av flera delar (a, b, c osv.) besvara **varje** del skilt för sig, men välj bara **ett** alternativ i varje del.

På blanketten finns anvisningar där du ombeds **gå vidare** till en viss fråga, och då behöver du inte svara på frågorna däremellan. Kontrollera ändå att du gått vidare till rätt fråga.

Återsänd blanketten till Statistikcentralen, även om du inte kan eller vill svara på alla frågor.

Tilläggsinformation

Institutet för hälsa och välfärd (THL):
Specialforskare Anne Salonen, tfn 029 524 8125
Specialforskare Sari Castrén, tfn 029 524 8525
fornamn.efternamn@thl.fi

Statistikcentralen
Forskare Marika Jokinen, tfn 029 551 3270
fornamn.efternamn@stat.fi

Internet
www.thl.fi/enkatenompenningsspel
www.stat.fi/rahapelikysely_sv



www.facebook.com/Tilastotohtori



<https://twitter.com/tilastokeskus>



<https://www.instagram.com/tilastokeskus>

Liite 9. Kyselylomake suomeksi

Rahapelikysely 2016

A. Rahapeleihin liittyvät mielipiteet

A1. Rahapelaaminen oli järjestetty Suomessa vuonna 2016 kolmen peliyhtiön, RAY:n, Veikkauksen ja Fintoton yksinoikeudella. Mikä oli mielestäsi tämän kyseisen mallin tärkein tavoite? **(P)**

Ohje: Rengasta vain yksi, tärkein vaihtoehto.

Rahapeliuottojen turvaaminen valtiolle	1
Taloudellisen tuen myöntäminen suomalaiselle tieteelle, taiteelle, liikunnalle, urheilulle sekä sosiaali- ja terveydenhuollon järjestöille tai/sekä hevosurheilulle ja -kasvatukselle	2
Rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen vähentäminen	3
Rahapelitarjonnan pitäminen suomalaisten käsissä / ulkomaisen kilpailun estäminen	4
Pelaajien kuluttajansuojan takaaminen Suomen lain mukaisesti	5
Rahapelaamiseen liittyvän rikollisuuden vähentäminen	6
Jokin muu, mikä?	7
En osaa sanoa	9

A2. Mitä muita tavoitteita tällä kyseisellä mallilla mielestäsi oli? **(P)**

Ohje: Rengasta kaikki muut mielipidettäsi kuvaavat vaihtoehdot.

Rahapeliuottojen turvaaminen valtiolle	1
Taloudellisen tuen myöntäminen suomalaiselle tieteelle, taiteelle, liikunnalle, urheilulle sekä sosiaali- ja terveydenhuollon järjestöille tai/sekä hevosurheilulle ja -kasvatukselle	2
Rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen vähentäminen	3
Rahapelitarjonnan pitäminen suomalaisten käsissä / ulkomaisen kilpailun estäminen	4
Pelaajien kuluttajansuojan takaaminen Suomen lain mukaisesti	5
Rahapelaamiseen liittyvän rikollisuuden vähentäminen	6
Jokin muu, mikä?	7
En osaa sanoa	9

A3a. Ajattele vuotta 2016. Miten usein kohtasit näiden kolmen kotimaisen peliyhtiön (RAY, Veikkaus, Fintoto) rahapelaamiseen liittyvää mainontaa ja markkinointia? **(P)**

Ohje: Rengasta yksi vaihtoehto jokaiselta riviltä. Arvio riittää.

	En koskaan	Joskus	Usein	Jatkuvasti	En osaa sanoa
a) Olen nähnyt rahapelimainoksen painetussa lehdessä	1	2	3	4	9
b) Olen nähnyt rahapelimainoksen kuljetus- tai liikennevälineessä (bussi, raitiovaunu, juna, taksi jne.)	1	2	3	4	9
c) Olen nähnyt rahapelimainoksen sosiaalisessa mediassa (Facebook, Twitter jne.)	1	2	3	4	9
d) Olen nähnyt rahapelimainoksen verkkouutisissa tai muualla internetissä	1	2	3	4	9
e) Olen nähnyt rahapelimainoksen televisiossa	1	2	3	4	9
f) Olen nähnyt rahapelimainoksen katukuvassa	1	2	3	4	9
g) Olen saanut rahapelimainoksen sähköpostiini	1	2	3	4	9
h) Olen saanut rahapelimainoksen tekstiviestillä	1	2	3	4	9
i) Olen nähnyt rahapelivoittoon, voittajaan tai voittopaikkaan liittyvän uutisen	1	2	3	4	9
j) Olen nähnyt pahviarpoihin tai veikkauspeleihin (Lotto, Jokeri, Keno jne.) liittyvän mainoksen	1	2	3	4	9

	En koskaan	Joskus	Usein	Jatkuvasti	En osaa sanoa
k) Olen nähnyt nettiarpoihin, vedonlyöntipeleihin, raha-automaattipeleihin tai kasinopeleihin liittyvän mainoksen.....	1	2	3	4	9
l) Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on suositellut minulle jotain rahapeliä pyytämättäni	1	2	3	4	9
m) Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on tarjonnut minulle ilmaisia pelejä tai kierroksia	1	2	3	4	9

A3b. Ajattele edelleen vuotta 2016. Miten usein kohtasit näiden kolmen kotimaisen peliyhtiön (RAY, Veikkaus, Fintoto) rahapelaamiseen liittyvää mainontaa ja markkinointia? (P)

Ohje: Rengasta yksi vaihtoehto kummaltakin riviltä. Arvio riittää.

	Ei koskaan	Joskus	Usein	Jatkuvasti	Ei koske minua
n) Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on antanut minulle bonuksia tai lahjoja pelaamisestani (esim. puhelin, risteilylahjakortti, päivälehti, jäätelö).....	1	2	3	4	9
o) Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on tarjonnut minulle muita pelaajaetuja jäsenkortillani	1	2	3	4	9

A4. Ajattele edelleen vuotta 2016. Mitä mieltä olet RAY:n, Veikkauksen ja Fintoton mainonnasta Suomessa? (P)

Ohje: Rengasta yksi vaihtoehto jokaiselta riviltä.

	Aivan liian vähäistä	Liian vähäistä	Olen tyytyväinen tämänhetkiseen mainontaan	Liian runsasta	Aivan liian runsasta	En osaa sanoa
a) Veikkaus	1	2	3	4	5	9
b) RAY	1	2	3	4	5	9
c) Fintoto	1	2	3	4	5	9
d) Yleisarvosana kotimaisten peliyhtiöiden mainonnasta	1	2	3	4	5	9

A5. Miten näiden yhtiöiden mainonta vaikutti sinuun?

Ohje: Rengasta vain yksi vaihtoehto.

Mainonta sai minut selvästi vähentämään rahapelaamista	1
Mainonta sai minut hieman vähentämään rahapelaamista	2
Mainonta ei vaikuttanut rahapelaamiseeni	3
Mainonta sai minut hieman lisäämään rahapelaamista.....	4
Mainonta sai minut selvästi lisäämään rahapelaamista	5
En osaa sanoa / Ei koske minua	9

Pakolliset kysymykset merkitty (P)

B. Rahapelien pelaaminen

B1. Ajattele vuotta 2016. Kuinka usein pelasit seuraavia rahapelejä? (P)

Ohje: Laske mukaan myös internetissä pelaamasi rahapelit. Rengasta Yksi vaihtoehto jokaiselta riviltä. Arvio riittää.

	Päivittäin tai lähes päivittäin	Useita kertoja viikossa	Kerran viikossa	2-3 kertaa kuukau- dessa	Kerran kuukau- dessa	Harvemmin	En lainkaan v. 2016	En osaa sanoa
a) Veikkauksen Lotto, Eurojackpot, Viking Lotto tai Jokeri.....	1	2	3	4	5	6	7	9
b) Veikkauksen nopeita päivittäisiä arvontapelejä, kuten Syke, eBingo, Pore	1	2	3	4	5	6	7	9
c) Veikkauksen muita päivittäisiä arvontapelejä kuten Keno, Naapurit, Lomatonni.....	1	2	3	4	5	6	7	9
d) Veikkauksen arpapelejä, kuten Ässä, Casino, Luontoarpa.....	1	2	3	4	5	6	7	9
e) Veikkauksen vakio- tai moniveikkaus	1	2	3	4	5	6	7	9
f) Veikkauksen vedonlyöntiä, kuten Pitkäveto, Moniveto, Tulosveto, Liveveto.....	1	2	3	4	5	6	7	9
g) Rahapelejä Helsingin kasinolla.....	1	2	3	4	5	6	7	9
h) Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) pelejä rahapeliautomaateilla muualla kuin kasinolla.....	1	2	3	4	5	6	7	9
i) Pelinhoitajan hoitamaa pöytäpeliä muualla kuin kasinolla (ruletti, Blackjack).....	1	2	3	4	5	6	7	9
j) Nettipokeria Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) nettikasinolla.....	1	2	3	4	5	6	7	9
k) Muita pelejä Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) nettikasinolla.....	1	2	3	4	5	6	7	9
l) Fintoton hevospelejä kuten Voittaja, Sija, Kaksari, Troikka, Päivän Duo, Toto75/76.....	1	2	3	4	5	6	7	9
m) Yksityistä vedonlyöntiä ja/tai korttipeliä rahapanoksin.....	1	2	3	4	5	6	7	9
n) Ruotsin- tai Viron-laivoilla tarjottavia rahapelejä.....	1	2	3	4	5	6	7	9
o) PAF:in nettipokeria.....	1	2	3	4	5	6	7	9
p) Muita PAF:in rahapelejä.....	1	2	3	4	5	6	7	9
q) Nettipokeria ulkomaille.....	1	2	3	4	5	6	7	9
r) Muita rahapelejä ulkomaille.....	1	2	3	4	5	6	7	9
s) Muita rahapelejä, mitä?	1	2	3	4	5	6	7	9

*Jos et ole pelannut mitään rahapeliä vuoden 2016 aikana tai vastasit edellä oleviin kysymyksiin "En osaa sanoa", vastaa kysymykseen **B2**.*

*Muussa tapauksessa siirry kysymykseen **B3**.*

B2. Oletko koskaan elämäsi aikana pelannut jotain rahapeliä? (P)

Kyllä 1
En 2 → Siirry kysymykseen D1a

B3. Mikä oli pääasiallinen syy pelaamiseesi? (P)

Ohje: Rengasta vain yksi pääasiallinen syy.

Pelasin jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia 1
Pelasin voittaakseni rahaa 2
Pelasin paetakseni tai siirtääkseni huomioni pois muista asioista 3
Pelasin seurustellakseni perheeni tai ystäväni kanssa 4
Pelasin tukeakseni hyvää tarkoitusta 5
Pelasin, koska se sai minut hyvälle mielelle 6
Jokin muu syy, mikä? 7
En osaa sanoa 9

B4. Mitä muita syitä oli siihen, että pelasit? (P)

Ohje: Rengasta kaikki muut mielipidettäsi kuvaavat syyt.

Pelasin jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia 1
Pelasin voittaakseni rahaa 2
Pelasin paetakseni tai siirtääkseni huomioni pois muista asioista 3
Pelasin seurustellakseni perheeni tai ystäväni kanssa 4
Pelasin tukeakseni hyvää tarkoitusta 5
Pelasin, koska se sai minut hyvälle mielelle 6
Jokin muu syy, mikä? 7
En osaa sanoa 9

B5a. Onko sinusta joskus tuntunut siltä, että rahapelaaminen saattaa olla sinulle ongelma? (P)

Ei 1 → Siirry kysymykseen B6
Kyllä..... 2 → Siirry kysymykseen B5b
En osaa sanoa 9 → Siirry kysymykseen B6

B5b. Milloin (vuosi) viimeksi sinusta tuntui siltä, että rahapelaaminen saattaa olla sinulle ongelma? (P)

Ohje: Anna vastauksesi muodossa "vvvv".

--	--	--	--

B6. Kuinka paljon sinulla on mielestäsi tietoa seuraavista rahapelaamiseen liittyvistä asioista? (P)

Ohje: Rengasta yksi vaihtoehto jokaiselta riviltä.

	Erittäin vähän	Vähän	Jonkin verran	Paljon	Erittäin paljon	En osaa sanoa
a) Sattuman vaikutus voittomahdollisuuksiin	1	2	3	4	5	9
b) Voittamiseen liittyvä todennäköisyys	1	2	3	4	5	9

Pakolliset kysymykset merkitty (P)

	Erittäin vähän	Vähän	Jonkin verran	Paljon	Erittäin paljon	En osaa sanoa
c) Liiallisen pelaamisen hälytysmerkit	1	2	3	4	5	9
d) Rahapelaamisen hallintaan tarkoitetut keinot	1	2	3	4	5	9
e) Liialliseen pelaamiseen liittyvät terveydelliset tai taloudelliset seuraukset	1	2	3	4	5	9
f) Avun tai tuen saanti, jos menetän pelaamisen hallinnan	1	2	3	4	5	9
g) Siitä, mitkä rahapeliyyypit ovat erityisen koukuttavia.....	1	2	3	4	5	9

B7. Oletko tietoinen RAY:n, Veikkauksen ja Fintoton tarjoamista keinoista hallita rahapelaamista, ja oletko käyttänyt niitä?

Ohje: Vastaa jokaiselta riviltä sekä kysymykseen "oletko tietoinen" että "oletko käyttänyt" rengastamalla tilannettasi kuvaava vaihtoehto.

	Oletko tietoinen?		Oletko käyttänyt?	
	Kyllä	En	Kyllä	En
a) Pelitiili yhteenveto (pelit, häviöt, voitot, palautusprosentit)	1	2	3	4
b) Kulutusrajan asettaminen	1	2	3	4
c) Tiedon jakaminen rahapeliongelmista	1	2	3	4
d) Testi rahapeliongelman tunnistamiseksi	1	2	3	4
e) Tunnistautuminen rekisteröintivaiheessa	1	2	3	4
f) Ajankohtaan liittyvät pelikiellot esim. iltakohtainen	1	2	3	4
g) Määräaikainen pelinestorajoitus	1	2	3	4
h) Määräaikainen pelinesto	1	2	3	4
i) Pelitiili sulkeminen internetissä	1	2	3	4
j) Ehdollinen pääsykielto pelipaikkaan	1	2	3	4
k) Ehdoton pääsykielto pelipaikkaan	1	2	3	4
l) Rahapelipäiväkirja	1	2	3	4
m) Luottokortilla pelaaminen ei mahdollista	1	2	3	4
n) Pelinhoitajan neuvonta tai palaute	1	2	3	4
o) Pelinhoitajan valvonta tai pelaamisen estäminen	1	2	3	4
p) Pelikiellon asettamisen jälkeen annettu tieto tuen- ja/tai avunsaannista..	1	2	3	4
q) Muu, mikä?	1	2	3	4

B8. Ajattele vuotta 2016. Kuinka usein sinusta tuntui, että rahapelaaminen saattaa olla sinulle ongelma? (P)

Ei koskaan	1
Joskus	2
Usein	3
Lähes aina	4
En osaa sanoa	9

B9. Ajattele vuotta 2016. Arvioi, kuinka paljon käytit rahaa (euroa) rahapeleihin. Voit arvioida pelaamiseen käyttämäsi rahamäärää joko keskimäärin YHDEN VIIKON tai YHDEN KUUKAUDEN tai KOKO VUODEN aikana.

Ohje: Vastaa vain yhteen alla olevista vaihtoehtoista. [Vastauksen oltava numeerinen]

- a) Käytin pelaamiseen keskimäärin **YHDEN VIIKON** aikana euroa
- b) Käytin pelaamiseen keskimäärin **YHDEN KUUKAUDEN** aikana euroa
- c) Käytin pelaamiseen **VUODEN 2016** aikana noin euroa

B10. Minkälaisissa ympäristöissä pelasit rahapelejä vuonna 2016?

Ohje: Rengasta yksi vaihtoehto jokaiselta riviltä.

	En koskaan	Joskus	Useimmiten	Lähes aina
a) Kotona	0	1	2	3
b) Omalla työpaikalla	0	1	2	3
c) Kioskillä	0	1	2	3
d) Ruokakaupassa tai kauppakeskuksessa	0	1	2	3
e) Kahvilassa	0	1	2	3
f) Huoltoasemalla	0	1	2	3
g) Ravintolassa tai muussa anniskelupaikassa	0	1	2	3
h) Bussissa, junassa tai muussa kulkuneuvossa tai matka-asemalla	0	1	2	3
i) Liikunta- ja/tai urheilukeskuksessa (laskettelukeskus, uimahalli, kuntosalit jne.)	0	1	2	3
j) Apteekissa tai muissa sosiaali- ja terveydenhuollon palveluissa	0	1	2	3
k) RAY:n pelisalissa, kuten Pelaamo, Feel Vegas, Täyspotti	0	1	2	3
l) Helsingin kasinolla	0	1	2	3
m) Muualla, missä?	0	1	2	3

B11. Ajattele vuotta 2016. Mikä tai mitkä seuraavista vaihtoehtoista kuvaavat rahapelaamistasi? (P)

Ohje: Rengasta yksi vaihtoehto jokaiselta riviltä.

	En koskaan	Joskus	Useimmiten	Lähes aina	En osaa sanoa
a) Pelasin yksin	0	1	2	3	9
b) Pelasin yhdessä tutun peliporukan tai tuntemani henkilön kanssa	0	1	2	3	9
c) Pelasin yhdessä vieraan peliporukan tai itselleni tuntemattoman henkilön kanssa	0	1	2	3	9

B12. Pelasitko rahapelejä internetissä vuoden 2016 aikana? (P)

- Pelasin ainoastaan internetissä 1 → Siirry kysymykseen B13
- Pelasin internetissä ja muissa pelipisteissä 2 → Siirry kysymykseen B13
- En pelannut lainkaan internetissä 3 → Siirry kysymykseen C0
- En osaa sanoa 9 → Siirry kysymykseen C0

Pakolliset kysymykset merkitty (P)

B13. Kun pelasit rahapelejä internetissä vuoden 2016 aikana, pelasitko: (P)

Ohje: Rengasta yksi vaihtoehto kummaltakin riviltä.

	En koskaan	Joskus	Useimmiten	Lähes aina	En osaa sanoa
a) Tietokoneella	0	1	2	3	9
b) Mobiilisti: älypuhelimella, tabletilla tms.	0	1	2	3	9

C. Oman rahapelaamisesi arviointi

Vastaa seuraaviin kysymyksiin, jos olet pelannut mitä tahansa rahapeliä vähintään yhden kerran kuukaudessa.

C0. Ajattele vuotta 2016. Arvioi, millaisia seurauksia rahapelaamisellasi oli. (P)

Ohje: Rengasta yksi vaihtoehto jokaiselta riviltä. Ota huomioon vain vuoden 2016 aikaiset tapahtumat.

	Kyllä	Ei	En osaa sanoa
a) Oletko joutunut lainaamaan merkittäviä rahasummia tai myymään omaisuuttasi rahapelaamisesi takia vuoden 2016 aikana?	1	0	9
b) Onko rahapelaamisesi aiheuttanut sinulle tai läheisellesi merkittäviä taloudellisia huolia vuoden 2016 aikana?	1	0	9
c) Onko rahapelaamisesi aiheuttanut sinulle tai läheisellesi merkittävää henkistä kuormittuneisuutta, kuten syyllisyyttä, ahdistuneisuutta tai masennusta vuoden 2016 aikana?	1	0	9
d) Onko rahapelaamisesi aiheuttanut vakavia ongelmia parisuhteessasi, ystävyssuhteissasi tai suhteissa perheenjäseniisi vuoden 2016 aikana? (Perheenjäsen tarkoittaa ketä tahansa henkilöä, jonka koet kuuluvan perheeseen)	1	0	9
e) Oletko laiminlyönyt toistuvasti lapsiasi tai perhettäsi rahapelaamisesi takia vuoden 2016 aikana?	1	0	9
f) Onko rahapelaamisesi aiheuttanut sinulle tai läheisellesi merkittäviä terveysongelmia tai vammoja vuoden 2016 aikana?	1	0	9
g) Onko rahapelaamisesi aiheuttanut sinulle tai läheisellesi merkittäviä töhön tai opiskeluun liittyviä ongelmia vuoden 2016 aikana?	1	0	9
h) Oletko ollut poissa työstä tai koulusta huomattavia aikoja rahapelaamisesi takia vuoden 2016 aikana?	1	0	9
i) Oletko itse tai onko läheisesi ottanut sinulle kuulumatonta rahaa tai tehnyt jotain muuta laitonta rahapelaamisesi takia vuoden 2016 aikana?	1	0	9
j) Onko elämässäsi henkilöä, joka sanoisi, että rahapelaamisesi on aiheuttanut merkittäviä ongelmia vuoden 2016 aikana, riippumatta siitä, oletko itse samaa mieltä?	1	0	9
k) Oletko vuoden 2016 aikana usein pelannut rahapelejä pidempään, isommilla summilla tai useammin mitä olit aikonut?	1	0	9
l) Oletko vuoden 2016 aikana usein palannut takaisin pelaamaan voittaaksesi häviämäsi rahat takaisin?	1	0	9
m) Oletko vuoden 2016 aikana yrittänyt vähentää, hallita tai lopettaa rahapelaamistasi?	1	0	9
n) Jos vastasit edelliseen (m) "Kyllä": Onnistuitko yrityksissäsi vähentää, hallita tai lopettaa rahapelaamistasi?	1	0	9
Ohje: Vastaa tähän vain, jos vastasit m-kohtaan kyllä. (P)			
o) Onko elämässäsi henkilöä, joka sanoisi, että sinulla on ollut hankaluuksia rahapelaamisesi hallinnassa vuoden 2016 aikana, riippumatta siitä, oletko itse samaa mieltä?	1	0	9
p) Sanoisitko, että vuoden 2016 aikana olet ajatellut usein rahapelaamista?	1	0	9
q) Kun et pelannut rahapelejä vuoden 2016 aikana, tunsitko olosi usein ärtyneeksi, levottomaksi tai tunsit voimakasta himoa pelaamiseen?	1	0	9
r) Oletko vuoden 2016 aikana tuntenut tarvetta pelata rahapelejä yhä suuremmilla rahasummilla saavuttaaksesi saman jännityksen tunteen kuin ennenkin?	1	0	9

Vastaa seuraaviin kysymyksiin, jos olet pelannut **mitä tahansa** rahapeliä **vuoden 2016 aikana**.

C1. Seuraavaksi tarkastellaan yksityiskohtaisemmin rahapelaamisen aiheuttamia mahdollisia haittoja sinulle. Ajattele vuotta 2016. Alla on lueteltu rahapelaamiseen liittyviä taloudellisia haittoja. Arvioi, millaisia taloudellisia haittoja rahapelaamisesi sinulle aiheutti. (P)

Ohje: Rengasta kaikki omaan tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot. Ota huomioon vain vuoden 2016 aikaiset tapahtumat.

	Kyllä
a) Viikoittainen käyttörahasi määrä väheni.....	1
b) Käytit säästöjäsi	2
c) Käytit vähemmän rahaa vapaa-ajan toimintaan, kuten ravintolassa syömiseen, elokuvissa käyntiin tai muuhun harrastamiseen	3
d) Nostit luottokorttisi käyttörajaa, otit lainan tai pikavipin	4
e) Myit henkilökohtaista omaisuuttasi.....	5
f) Käytit vähemmän rahaa välttämättömiin kuluihin, kuten lääkkeisiin, terveydenhuoltoon ja ruokaan	6
g) Käytit vähemmän rahaa hyödyllisiin kuluihin, kuten vakuutusmaksuihin, koulutukseen, autoon tai kodin kunnossapitoon	7
h) Maksoit laskuja myöhässä (esim. vuokra tai yhtiövastike, operaattoreiden liittymälaskut)	8
i) Teit lisätöitä	9
j) Turvauduit toimeentulotukeen, kirkon/seurankuntien tai järjestöjen palvelu- ja avustustyöhön (ruokapankit ja leipäjono jne.)	10
k) Tarvitsit hätä- tai tilapäismajoitusta	11
l) Menetit merkittävää omaisuuttasi (esim. auto, koti, firma, eläkerahasto)	12
m) Kotitaloutesi sähkö- tai kaasusopimus tms. purettiin	13
n) Velkaongelma tai -kierre (maksuhäiriömerkintä, perintä, ulosotto jne.)	14
o) Ei mitään edellä mainituista	15

C2. Ajattele edelleen vuotta 2016. Alla on lueteltu työhön ja opiskeluun liittyviä haittoja. Arvioi, millaisia kyseisiä haittoja rahapelaamisesi sinulle aiheutti. (P)

Ohje: Rengasta kaikki omaan tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot. Ota huomioon vain vuoden 2016 aikaiset tapahtumat.

	Kyllä
a) Suoriutumisesi töissä tai opinnoissa oli alentunut (esim. väsymyksen tai keskittymiskyvyn puutteen takia)	1
b) Myöhästyit töistä tai luennoilta	2
c) Käytit työ- tai opiskeluaikaasi rahapelaamiseen	3
d) Käytit työpaikkasi tai oppilaitoksesi varoja tai välineitä rahapelaamiseen.....	4
e) Sinulla oli poissaoloja töistä tai opiskeluista.....	5
f) Sinulla oli ristiriitoja työkavereiden kanssa	6
g) Työsi tai opiskelusi ei edennyt	7
h) Menetit opiskelupaikkasi	8
i) Työn hakemisesi hankaloitui	9
j) Menetit työsi	10
k) Ei mitään edellä mainituista	11

Pakolliset kysymykset merkitty (P)

C3. Ajattelee edelleen vuotta 2016. Alla on lueteltu rahapelaamiseen liittyviä terveyshaittoja. Arvioi, millaisia terveyshaittoja rahapelaamisesta sinulle aiheutti. (P)

Ohje: Rengasta kaikki omaan tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot. Ota huomioon vain vuoden 2016 aikaiset tapahtumat.

	Kyllä
a) Vähensit liikuntaa rahapelaamisesta takia	1
b) Et syönyt riittävästi tai riittävän usein	2
c) Söit liikaa	3
d) Unen puute rahapelaamisesta johtuen	4
e) Laiminlöit henkilökohtaista hygieniaasi etkä huolehtinut itsestäsi	5
f) Laiminlöit lääkitystäsi tai muita hoito-ohjeita	6
g) Tupakka- tai nikotiinituotteiden käyttösi lisääntyi	7
h) Alkoholin käyttösi lisääntyi	8
i) Unettomuus rahapelaamiseen liittyvän stressin tai huolen takia	9
j) Masentuneisuuden lisääntyminen	10
k) Epähygieniset asumisolot (kodin hoidon laiminlyönti/epäsiisteys, asunnottomuus jne.)	11
l) Sosiaali- ja terveyspalveluiden lisääntynyt käyttö rahapelaamisen aiheuttaman tai pahentaman terveysongelman takia	12
m) Tarvitsit kiireellistä sairaanhoitoa rahapelaamisen aiheuttamaan tai pahentamaan terveysongelmaan	13
n) Vahingoitit itseäsi	14
o) Yritit itsemurhaa	15
p) Sait stressistä johtuvia terveysongelmia (esim. korkea verenpaine, päänsärky)	16
q) Ei mitään edellä mainituista	17

C4. Ajattelee vuotta 2016. Alla on lueteltu rahapelaamiseen liittyviä tunnetason haittoja. Arvioi, millaisia tunnetason haittoja rahapelaamisesta sinulle aiheutti. (P)

Ohje: Rengasta kaikki omaan tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot. Ota huomioon vain vuoden 2016 aikaiset tapahtumat.

	Kyllä
a) Olit ahdistunut rahapelaamisestasi	1
b) Häpesit rahapelaamisesta	2
c) Kaduit rahapelaamisesta	3
d) Tunsit epäonnistuneesi	4
e) Tunsit itsesi epävarmaksi ja haavoittuvaksi	5
f) Tunsit itsesi arvottomaksi	6
g) Tunsit toivottomuutta rahapelaamisesta takia	7
h) Olit vihainen siitä, ettet pysty hallitsemaan rahapelaamisesta	8
i) Tunsit uupumusta	9
j) Halusit paeta tai karata	10
k) Ei mitään edellä mainituista	11

C5. Ajattele edelleen vuotta 2016. Alla on lueteltu rahapelaamiseen liittyviä ihmissuhdehaittoja. Arvioi, millaisia ihmissuhdehaittoja rahapelaamisesi sinulle aiheutti. (P)

Ohje: Rengasta kaikki omaan tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot. Ota huomioon vain vuoden 2016 aikaiset tapahtumat.

	Kyllä
a) Vietit vähemmän aikaa läheistesi kanssa	1
b) Laiminlöit ihmissuhteisiin liittyviä velvollisuuksiasi	2
c) Koit väheksyntää ihmissuhteissasi.....	3
d) Osallistuit vähemmän sosiaaliin tapahtumiin (ei tarkoiteta rahapelaamiseen liittyviä tapahtumia).....	4
e) Koit enemmän jännitteitä ihmissuhteissasi (epäilyä, valehtelua, kaunaa jne.).....	5
f) Nautit vähemmän yhdessäolosta läheistesi kanssa	6
g) Koit enemmän ristiriitoja ihmissuhteissasi (riitely, tappelu, uhkailu).....	7
h) Eristäytyminen tai ulkopuolisuuden tunne.....	8
i) Eron tai suhteen päättymisen uhka.....	9
j) Parisuhteen päättymisen tai ero	10
k) Ei mitään edellä mainituista	11

C6. Ajattele edelleen vuotta 2016. Alla on lueteltu rahapelaamiseen liittyviä muita haittoja. Arvioi, millaisia muita haittoja rahapelaamisesi sinulle aiheutti. (P)

Ohje: Rengasta kaikki omaan tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot. Ota huomioon vain vuoden 2016 aikaiset tapahtumat.

	Kyllä
a) Jätit lapset yksin ilman valvontaa.....	1
b) Sait sakot tai sinut pidätettiin liikenteen vaarantamisesta	2
c) Koit häpäisseeesi suvun maineen yhteisössäsäsi	3
d) Koit väkivaltaa (perhe- tai lähisuhdeväkivalta)	4
e) Näpistys tai epärehellisyys liittyen kunnallishallintoon, yritystoimintaan tai asioimiseen muiden ihmisten kanssa (ei koske perhettä tai ystäviä)	5
f) Et huolehtinut lasten tarpeista riittävästi	6
g) Koit vähemmän sitoutumista yhteisöösi.....	7
h) Koit olevasi hylkiö yhteisössäsäsi	8
i) Osallistuit vähemmän yhteisösi toimintaan	9
j) Tunsit pakottavaa tarvetta turvautua rikolliseen toimintaan tai varastamiseen rahoittaaksesi pelaamisesi tai maksaaksesi pelivelkojasi.....	10
k) Annoit katteettomia lupauksia velkojesi takaisinmaksusta	11
l) Otit luvatta rahaa tai omaisuutta ystävältäsi tai perheenjäseniltäsi	12
m) Ei mitään edellä mainituista	13

D. Läheisten rahapelaaminen

D1a. Oliko elämässäsi vuoden 2016 aikana henkilöä, joka mielestäsi pelasi liikaa rahapelejä? (P)

Kyllä	1	→ Siirry kysymykseen D1b
Ei	2	→ Siirry kysymykseen E1
En osaa sanoa.....	9	→ Siirry kysymykseen E1

Pakolliset kysymykset merkitty (P)

D1b. Mikä on tämän henkilön / näiden henkilöiden suhde sinuun? (P)

Ohje: Rengasta kaikki tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot.

Puolisosi	1
Vanhempasi tai appivanhempasi	2
Oma tai puolisosi lapsi	3
Muu kotitaloudessasi asuva henkilö	4
Muu perheenjäsenesi (ei asu samassa kotitaloudessa).....	5
Entinen puolisosi	6
Työkaverisi tai kollegasi	7
Ystäväsi	8
Naapurisi	9
Joku muu henkilö, kuka?	10
En osaa sanoa	99

D2. Ajattele vuotta 2016. Arvioi, millaisia haittoja läheisesi tai läheistesi rahapeliongelmat aiheuttivat sinulle. (P)

Ohje: Rengasta kaikki omaan tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot. Ota huomioon vain vuoden 2016 aikaiset tapahtumat.

	Kyllä	
a) Tunne-elämän kuormittuneisuutta, kuten stressiä, levottomuutta, ahdistusta, masennusta, toivottomuutta tai syyllisyyttä	1	
b) Kielteisiä vaikutuksia terveydentilaasi, kuten uniongelmat, päänsäryt, selkäkivut tai vatsavaivat ..	2	
c) Parisuhdeongelmia, kuten riidat, epäluottamus, asumusero tai avioero	3	
d) Muita ihmissuhdeongelmia, kuten erimielisyyksiä, eristäytymistä tai ystävyyssuhteiden katkeamisen	4	
e) Kodin tai asunnon menetyksen tai sen uhkaa	5	
f) Muita taloudellisia ongelmia, kuten maksuvaikeuksia, pelilainoja tai luottotietojen menetyksen	6	
g) Huolta oman lapsen terveydestä tai hyvinvoinnista	7	
h) Huolta muun läheisen terveydestä tai hyvinvoinnista	8	
i) Henkistä väkivaltaa, kuten kiristämistä, painostamista tai pelottelua	9	
j) Fyysistä väkivaltaa, sen seuraamista sivusta tai sen uhkaa	10	
k) Muun rikoksen, kuten varkauden tai identiteettivarkauden uhriksi joutumisen	11	
l) Kielteisiä vaikutuksia työhösi, työnhakemiseen tai opintoihin	12	
m) Muita haittoja	13	→ Siirry kysymykseen D2m
n) Ei mitään haittoja	14	

D2m. Mitä muita haittoja?

E. Taustatiedot

E1. Mikä on korkein koulutusaste, jonka olet suorittanut? (P)

- Peruskoulu tai vastaava 1
- Ylioppilastutkinto tai lukio 2
- Ammattikoulu tai muu ammatillinen tutkinto 3
- Ammatillinen opistoasteen tutkinto 4
- Ammattikorkeakoulu- tai muu alempi korkeakoulututkinto 5
- Ylempi korkeakoulututkinto 6
- Lisensiaatti- tai tohtorintutkinto 7
- Jokin muu 8
- En ole suorittanut mitään tutkintoa loppuun 9
- En osaa sanoa / En halua kertoa 99

E2. Arvioi omat tulosi kuukaudessa, kun **verot on vähennetty**. Ota huomioon kaikki säännölliset tulosi verotuksen jälkeen, kuten ansio- ja omaisuustulot, eläkkeet ja muut sosiaaliturvaetuudet. **[Vastauksen oltava numeerinen]**

Nettotulosi kuukaudessa:		euroa
--------------------------	--	-------

E3. Mikä kuvaa parhaiten tilannettasi tällä hetkellä? (P)

Ohje: Rengasta vain yksi vaihtoehto (pääasiallinen toimintasi).

- Palkansaaja, kokopäivätyössä (väh. 35 tuntia viikossa) 1
- Palkansaaja, osa-aikatyössä (alle 35 tuntia viikossa) 2
- Maatalousyrittäjä 3
- Muu yrittäjä tai ammatinharjoittaja 4
- Opiskelija tai koululainen 5
- Työtön tai lomautettu 6
- Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella 7
- Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas 8
- Varusmies tai siviilipalveluksessa 9
- Hoidan omia lapsia, omaista tai kotitaloutta 10
- Teen jotain muuta 11
- En halua kertoa 12

Pakolliset kysymykset merkitty (P)

F. LOPUKSI

Tutkimusta jatketaan myöhemmässä vaiheessa sekä uudella kyselytutkimuksella että tarkentavilla haastatteluilla. Haastattelussa esitetään jatkokysymyksiä tähän lomakkeeseen antamiesi vastausten pohjalta. Tulemme ottamaan yhteyttä niihin henkilöihin tai osaan niistä henkilöistä, jotka ovat antaneet suostumuksensa Tilastokeskukselle, Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitokselle (THL) sekä Helsingin yliopistolle.

F1. Sopiiko sinulle, että otamme sinuun yhteyttä toistaessamme tämän kyselyn vuosien 2018–2019 aikana tai sitä myöhemmin? (P)

Kyllä..... 1
Ehkä 2
Ehdottomasti ei..... 3

F2. Sopiiko sinulle, että THL:n valtuuttama tutkija ottaa sinuun yhteyttä täydentääkseen kyselyä vuosien 2017–2018 aikana? (P)

Kyllä..... 1
Ei 2

F3. Jos sinulle sopii, että otamme sinuun yhteyttä, kirjoita yhteystietosi alla oleviin kenttiin.

Osoitetiedot annetaan vain jatkokyselyn tekijöiden käyttöön.

Nimi: _____ Etunimi: _____ Sukunimi: _____
Katuosoite: _____
Postinumero: _____ Postitoimipaikka: _____
Sähköpostiosoite: _____
Puhelinnumero: _____

Kommentti

Haluatko täydentää vastauksiasi, kommentoida lomaketta tai tutkimusta tai kertoa jotakin tutkimuksen suunnittelijoille? Voit halutessasi kirjoittaa kommenttisi tähän.

Kiitämme sinua tutkimukseen osallistumisesta ja arvokkaasta ajastasi.

Vastauksesi ovat meille tärkeitä.

Tutkimuksen avulla saadaan tärkeää uutta tietoa suomalaisten rahapelaamisesta.

Jos sinulle heräsi kysymyksiä omaan tai läheisesi rahapelaamiseen liittyen tai haluat keskustella rahapelaamisesta, voit ottaa yhteyttä Peluuriin. Peluurin palvelut ovat maksuttomia. **Peluurin auttava puhelin: 0800 100 101** arkisin klo 12–18 www.peluuri.fi

KIITOKSET VASTAAMISESTA!

Palauta kyselylomake oheisessa valmiiksi maksetussa palautuskuoressa Tilastokeskukseen.

Enkät om penningspel 2016

A. Åsikter om penningspel

A1. År 2016 hade penningspelandet ordnats i Finland med ensamrätt av tre spelbolag RAY, Veikkaus och Fintoto. Vad tycker du var den viktigaste målsättningen med denna modell?

Anvisning: Ringa in bara ett alternativ, det viktigaste.

Trygga statens intäkter från penningspel	1
Bevilja ekonomiskt stöd till vetenskap, konst och idrott i Finland samt till organisationer inom social- och hälsovård eller/samt hästsport och -uppfödning	2
Minska problemen som uppstår på grund av penningspelandet	3
Hålla utbudet på penningspel i finländska händer/hindra utländsk konkurrens	4
Trygga spelarnas konsumentskydd enligt finsk lag	5
Minska kriminaliteten i anknytning till penningspelandet	6
Någon annan, vilken?	7
Kan inte säga	9

A2. Vilka andra målsättningar hade denna modell enligt din åsikt?

Anvisning: Ringa in alla andra alternativ som beskriver din åsikt.

Trygga statens intäkter från penningspel	1
Bevilja ekonomiskt stöd till vetenskap, konst och idrott i Finland samt till organisationer inom social- och hälsovård eller/samt hästsport och -uppfödning	2
Minska problemen som uppstår på grund av penningspel	3
Hålla utbudet på penningspel i finländska händer/hindra utländsk konkurrens	4
Trygga spelarnas konsumentskydd enligt finsk lag	5
Minska kriminaliteten i anknytning till penningspelandet	6
Någon annan, vilken?	7
Kan inte säga	9

A3a. Tänk på år 2016. Hur ofta stötte du på reklam och marknadsföring om penningspelande i anknytning till dessa tre inhemska spelbolag (RAY, Veikkaus, Fintoto)?

Anvisning: Ringa in ett alternativ på varje rad.

	Aldrig	Ibland	Ofta	Hela tiden	Kan inte säga
a) Jag har sett reklam om penningspel i en tryckt tidning.....	1	2	3	4	9
b) Jag har sett reklam om penningspel i transport- eller trafikmedel (buss, spårvagn, tåg, taxi osv.)	1	2	3	4	9
c) Jag har sett reklam om penningspel i sociala medier (Facebook, Twitter osv.).....	1	2	3	4	9
d) Jag har sett reklam om penningspel i en webbplats eller annanstans på internet.....	1	2	3	4	9
e) Jag har sett reklam om penningspel på tv.....	1	2	3	4	9
f) Jag har sett reklam om penningspel i gatubilden	1	2	3	4	9
g) Jag har fått reklam om penningspel till min e-post.....	1	2	3	4	9
h) Jag har fått reklam om penningspel per sms.....	1	2	3	4	9

	Aldrig	Ibland	Ofta	Hela tiden	Kan inte säga
i) Jag har sett en nyhet om en penningvinst, vinnare eller vinstplats.....	1	2	3	4	9
j) Jag har sett en reklam om papperslotter eller tippningsspel (Lotto, Joker, Keno osv.)	1	2	3	4	9
k) Jag har sett en reklam om nätlottor, vadhållningsspel, penningautomatspel eller kasinospel	1	2	3	4	9
l) Ett spelbolag eller en återförsäljare av spel på internet eller på ett annat spelställe har rekommenderat ett penningspel till mig utan att jag begärde om det.....	1	2	3	4	9
m) Ett spelbolag eller en återförsäljare av spel på internet eller på ett annat spelställe har erbjudit mig gratis spel eller spelomgångar.....	1	2	3	4	9

A3b. Tänk ännu på år 2016. Hur ofta stötte du på reklam och marknadsföring om penningspelande i anknytning till dessa tre inhemska spelbolag (RAY, Veikkaus, Fintoto)?

Anvisning: Ringa in ett alternativ på varje rad. En uppskattning räcker.

	Aldrig	Ibland	Ofta	Hela tiden	Gäller inte mig
n) Ett spelbolag eller en återförsäljare av spel på internet eller på ett annat spelställe har gett mig bonus eller gåvor för mitt spelande (t.ex. telefon, presentkort på kryssning, dagstidning, glass)	1	2	3	4	9
o) Ett spelbolag eller en återförsäljare av spel på internet eller på ett annat spelställe har erbjudit mig andra spelförmåner med mitt medlemskort	1	2	3	4	9

A4. Tänk ännu på år 2016. Vad anser du om RAY:s, Veikkaus och Fintotos reklam i Finland?

Anvisning: Ringa in ett alternativ på varje rad.

	Allt för lite	För lite	Nöjd med nuvarande reklam	För mycket	Allt för mycket	Kan inte säga
a) Veikkaus	1	2	3	4	5	9
b) RAY	1	2	3	4	5	9
c) Fintoto	1	2	3	4	5	9
d) Allmänt vitsord på inhemska spelbolags reklam.....	1	2	3	4	5	9

A5. Hur invercade dessa bolags reklam på dig?

Anvisning: Ringa in ett alternativ.

Reklamen fick mig att klart minska på penningspelandet	1
Reklamen fick mig att minska på spelandet något	2
Reklamen invercade inte på mitt penningspelande	3
Reklamen fick mig att öka på penningspelandet något.....	4
Reklamen fick mig att betydligt öka på penningspelandet.....	5
Kan inte säga / Gäller inte mig	9

B. Att spela penningsspel

B1. Tänk på år 2016. Hur ofta spelade du följande penningsspel?

Anvisning: Räkna också med de penningsspel som du spelade på internet. Ringa in ett alternativ på varje rad. En uppskattning räcker.

	Dagligen eller nästan dagligen	Flera gångar i veckan	En gång i veckan	2-3 gångar i månaden	En gång i månaden	Mera sällan	Inte alls år 2016	Kan inte säga
a) Veikkaus Lotto, Eurojackpot, Viking Lotto eller Joker	1	2	3	4	5	6	7	9
b) Veikkaus snabba dagliga lotterispel såsom Syke, eBingo, Pore	1	2	3	4	5	6	7	9
c) Veikkaus andra dagliga lotterispel såsom Keno, Naapurit, Lomattonni	1	2	3	4	5	6	7	9
d) Veikkaus lotterispel, såsom Ässä, Casino, Naturlott	1	2	3	4	5	6	7	9
e) Veikkaus stryktips eller flerspel	1	2	3	4	5	6	7	9
f) Veikkaus vadslagning, såsom Lången, Flervad, Resultatvad, Livevad	1	2	3	4	5	6	7	9
g) Penningsspel på Helsingfors kasino	1	2	3	4	5	6	7	9
h) Penningautomatföreningens (RAY:s) spel på penningsspelautomater någon annanstans än på kasino	1	2	3	4	5	6	7	9
i) Bordsspel som sköts av en croupier någon annanstans än på kasino (rulett, black jack)	1	2	3	4	5	6	7	9
j) Nätpoker på penningautomatföreningens (RAY:s) nätkasino	1	2	3	4	5	6	7	9
k) Andra spel på penningautomatföreningens (RAY:s) nätkasino	1	2	3	4	5	6	7	9
l) Fintotos hästspel, såsom Voittaja, Sija, Kaksari, Troikka, Dagens Duo, Toto75/76	1	2	3	4	5	6	7	9
m) Privat vadslagning och/eller kortspel med penningssats	1	2	3	4	5	6	7	9
n) Penningsspel på Sverige- eller Estlandsbåtarna	1	2	3	4	5	6	7	9
o) PAF:s nätpoker	1	2	3	4	5	6	7	9
p) PAF:s andra penningsspel	1	2	3	4	5	6	7	9
q) Utländsk nätpoker	1	2	3	4	5	6	7	9
r) Andra utländska penningsspel	1	2	3	4	5	6	7	9
s) Andra penningsspel, vilka?	1	2	3	4	5	6	7	9

Om du inte spelade något penningsspel under år 2016 eller du svarade på alla "Kan inte säga", svara på fråga **B2**.

I annat fall gå till fråga **B3**.

B2. Har du någonsin under ditt liv spelat något penningspel?

Ja 1
Nej 2 → Gå till fråga D1a

B3. Vad var den huvudsakliga orsaken till ditt spelande?

Anvisning: Ringa in bara ett alternativ, det viktigaste.

Jag spelade för att det är spännande, för tidsfördriv eller för att det är roligt 1
Jag spelade för att vinna pengar 2
Jag spelade för att fly eller för att få annat att tänka på 3
Jag spelade för att tillbringa tiden med familjen eller vänner 4
Jag spelade för att stöda ett gott ändamål 5
Jag spelade för att jag blev på gott humör 6
Någon annan orsak, vilken? 7
Kan inte säga 9

B4. Vilka andra orsaker fanns det för att du spelade?

Anvisning: Ringa in alla andra orsaker som beskriver din åsikt.

Jag spelade för att det är spännande, för tidsfördriv eller för att det är roligt 1
Jag spelade för att vinna pengar 2
Jag spelade för att fly eller för att få annat att tänka på 3
Jag spelade för att tillbringa tiden med familjen eller vänner 4
Jag spelade för att stöda ett gott ändamål 5
Jag spelade för att jag blev på gott humör 6
Någon annan orsak, vilken? 7
Kan inte säga 9

B5a. Har det någon gång känts som om att penningspelandet kan vara ett problem för dig?

Nej 1 → Gå till fråga B6
Ja 2 → Gå till fråga B5b
Kan inte säga 9 → Gå till fråga B6

B5b. När har det senast (år) känts som om att penningspelandet kan vara ett problem för dig?

Anvisning: Ange svaret i formatet "åååå".

--	--	--	--

B6. Hur mycket kunskaper tycker du att du har om följande saker som har att göra med penningspelandet?

Anvisning: Ringa in ett alternativ på varje rad.

	Mycket lite	Lite	I någon mån	Mycket	Väldigt mycket	Kan inte säga
a) Slumpens inverkan på vinstmöjligheterna	1	2	3	4	5	9
b) Sannolikheten att vinna	1	2	3	4	5	9
c) Varningssignaler på för mycket spelande	1	2	3	4	5	9
d) Redskap avsedda för kontroll av penningspelandet	1	2	3	4	5	9
e) Hälso- eller ekonomiska konsekvenser av för mycket spelande	1	2	3	4	5	9
f) Att få hjälp eller stöd om jag inte längre kan kontrollera spelandet	1	2	3	4	5	9
g) Vilka typer av penningspel som är särskilt lätt att fastna i	1	2	3	4	5	9

B7. Är du medveten om de metoder som RAY, Veikkaus och Fintoto erbjuder för att kontrollera penningsspelet, och har du använt dem?

Anvisning: Besvara på varje rad frågorna "Är du medveten om" och "Har du använt" genom att ringa in det alternativ som passar bäst in på din situation.

	Är du medveten om?		Har du använt?	
	Ja	Nej	Ja	Nej
a) Sammandrag av spelkontot (spel, förluster, vinster, återbäringsprocent) ..	1	2	3	4
b) Sätta konsumtionsgräns.....	1	2	3	4
c) Utbyte av information om problem med penningsspelet	1	2	3	4
d) Test för att identifiera spelrelaterade problem.....	1	2	3	4
e) Identifiering vid registrering	1	2	3	4
f) Spelförbud under en viss tidpunkt, t.ex. under kvällen.....	1	2	3	4
g) Tidsbunden begränsning av spelet	1	2	3	4
h) Tidsbunden spelspär.....	1	2	3	4
i) Stänga spelkontot på internet.....	1	2	3	4
j) Villkorligt inträdesförbud till spelplatsen	1	2	3	4
k) O villkorligt inträdesförbud till spelplatsen	1	2	3	4
l) Dagbok över penningsspel.....	1	2	3	4
m) Omöjligt att spela med kreditkort.....	1	2	3	4
n) Rådgivning eller feedback av en croupier	1	2	3	4
o) En croupier övervakar eller hindrar spelet	1	2	3	4
p) Information om stöd och/eller hjälp efter att spelförbudet utfärdats	1	2	3	4
q) Någon annan, vilken?	1	2	3	4

B8. Tänk på år 2016. Hur ofta har det känts som om att penningsspelet kan vara ett problem för dig?

- Aldrig 1
 Ibland 2
 Ofta 3
 Nästan alltid 4
 Kan inte säga..... 9

B9. Tänk på år 2016. Uppskatta hur mycket pengar du använde för penningsspel. Du kan uppskatta summan som du använde för spelet i genomsnitt under EN VECKA eller EN MÅNAD eller UNDER HELA ÅRET.

Anvisning: Besvara bara ett av alternativen nedan.

- a) Jag använde i genomsnitt för spelet under **EN VECKA** euro
 b) Jag använde i genomsnitt för spelet under **EN MÅNAD** euro
 c) För spelet använde jag **UNDER ÅR 2016** ungefär euro

B10. I hurdan omgivning spelade du penningspel år 2016?*Anvisning: Ringa in ett alternativ på varje rad.*

	Aldrig	Ibland	Oftast	Nästan alltid
a) Hemma	0	1	2	3
b) På arbetsplatsen	0	1	2	3
c) I en kiosk	0	1	2	3
d) I en matbutik eller i ett köpcentrum	0	1	2	3
e) På ett kafé	0	1	2	3
f) På en bensinstation	0	1	2	3
g) På en restaurang eller annat utskänkningsställe	0	1	2	3
h) På bussen, i tåget eller i ett annat fordon eller på en resestation ...	0	1	2	3
i) På ett idrotts- eller sportcenter (skidcenter, simhall, gym osv.)	0	1	2	3
j) På apoteket eller andra ställen som erbjuder social- och hälsovårdstjänster	0	1	2	3
k) På RAY:s spelplats som t.ex. Pelaamo, Feel Vegas, Täyspotti	0	1	2	3
l) På Helsingfors kasino	0	1	2	3
m) Någon annanstans, var?	0	1	2	3

B11. Tänk på år 2016. Vilket eller vilka av följande alternativ beskriver ditt penningspelande?*Anvisning: Ringa in ett alternativ på varje rad.*

	Aldrig	Ibland	Oftast	Nästan alltid	Kan inte säga
a) Jag spelade ensam	0	1	2	3	9
b) Jag spelade tillsammans med en bekant grupp spelare eller en person som jag känner.	0	1	2	3	9
c) Jag spelade tillsammans med en främmande grupp spelare eller en person som jag inte känner	0	1	2	3	9

B12. Spelade du penningspel på internet under år 2016?

- Jag spelade bara på internet 1 → Gå till fråga B13
Jag spelade på internet och andra spelplatser 2 → Gå till fråga B13
Jag spelade inte alls på internet 3 → Gå till fråga C0
Kan inte säga 9 → Gå till fråga C0

B13. När du spelade penningspel på internet under år 2016, spelade du:*Anvisning: Ringa in ett alternativ på varje rad.*

	Aldrig	Ibland	Oftast	Nästan alltid	Kan inte säga
a) Med dator	0	1	2	3	9
b) Mobilt: med smarttelefon, surfplatta o.d.	0	1	2	3	9

C. Utvärdering av ditt eget penningspelande

Svara på följande frågor om du har spelat något penningspel, vilket som helst, minst en gång i månaden.

C0. Tänk på år 2016. Uppskatta hurdana följder ditt penningspelande hade.

Anvisning: Ringa in ett alternativ på varje rad. Beakta bara händelserna under år 2016.

	Ja	Nej	Kan inte säga
a) Var du tvungen att låna betydande penningssummor eller sälja din förmögenhet på grund av ditt spelande under år 2016?	1	0	9
b) Försakade ditt penningspelande dig eller en närstående betydande ekonomiska bekymmer under år 2016?	1	0	9
c) Medförde ditt penningspelande dig eller din närstående betydande mental belastning, som t.ex. skuld känslor, ångest eller depression under år 2016?	1	0	9
d) Försakade ditt penningspelande allvarliga problem i ditt parförhållande, i dina vänskapsförhållanden eller i ditt förhållande med dina familjemedlemmar under år 2016? (Med familjemedlem avses vilken person som helst som du tycker hör till familjen)?	1	0	9
e) Försummade du upprepade gånger dina barn eller din familj på grund av ditt penningspelande under år 2016?	1	0	9
f) Försakade ditt penningspelande dig eller din närstående betydande hälsoproblem eller skador under år 2016?	1	0	9
g) Försakade ditt penningspelande dig eller din närstående betydande problem förknippade med arbete eller studier under år 2016?	1	0	9
h) Var du borta från arbetet eller skolan i längre perioder på grund av ditt penningspelande under år 2016?	1	0	9
i) Tog du själv eller en anhörig pengar som inte tillhörde dig eller gjorde du något annat olagligt för ditt penningspelande under år 2016?	1	0	9
j) Finns det i ditt liv en person som skulle säga att ditt penningspelande medförde betydande problem under år 2016, oberoende av om du är av samma åsikt?	1	0	9
k) Spelade du ofta penningspel under längre tid, med större summor eller oftare än vad du hade planerat? ..	1	0	9
l) Gick du ofta tillbaka för att spela för att vinna tillbaka pengar som du förlorat?	1	0	9
m) Försökte du minska, kontrollera eller sluta ditt penningspelande under år 2016?	1	0	9
n) Om du svarade "Ja" på föregående fråga: Lyckades du minska, kontrollera eller få ett slut på ditt penningspelande under år 2016? Anvisning: Svara på den här frågan bara om du svarade "Ja" i punkt m.	1	0	9
o) Finns det i ditt liv en person som skulle säga att du hade problem med att kontrollera ditt penningspelande under år 2016, oberoende av om du är av samma åsikt?	1	0	9
p) Skulle du säga att du ofta tänkte på penningspelandet under år 2016?	1	0	9
q) När du inte spelade penningspel under år 2016, kände du dig ofta irriterad, rastlös eller kände du ett starkt begär att spela?	1	0	9
r) Kände du behov av att spela penningspel med allt större summor för att uppleva samma spänning som tidigare?	1	0	9

Svara på följande frågor om du har spelat något penningspel, vilket som helst, under år 2016.

C1. Nu kommer vi att mer detaljerat gå in på eventuella problem som penningspelandet orsakade dig. Tänk på år 2016. Nedan finns uppräknat ekonomiska problem förknippade med penningspelandet. Hurdana problem medförde ditt penningspelande dig?

Anvisning: Ringa in alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2016.

	Ja
a) Penningssumman som du använder per vecka minskade	1
b) Du använde dina besparingar	2
c) Du använde mindre pengar för fritidsverksamhet, som t.ex. att äta på restaurang, gå på bio eller andra hobbyer	3
d) Du höjde kreditgränsen för ditt kreditkort, tog lån eller snabblån.....	4
e) Du sålde en del av din personliga förmögenhet	5
f) Du använde mindre pengar för nödvändiga utgifter, som t.ex. läkemedel, hälsovård och mat	6
g) Du använde mindre pengar för nödvändiga utgifter, som t.ex. försäkringsavgifter, utbildning, bil eller underhåll av hemmet.....	7
h) Du betalade räkningarna för sent (t.ex. hyran eller bolagsvederlaget, operatörernas anslutningsavgifter).....	8
i) Du jobbade extra	9
j) Du förlitade dig på utkomststöd, kyrkans/församlingarnas eller organisationers tjänster och hjälpverksamhet (matbanker, brödköer osv.).....	10
k) Du behövde nödinkvartering eller tillfällig inkvartering.....	11
l) Du miste betydande egendom (t.ex. bil, hem, firma, pensionsfond).....	12
m) Ditt hushålls el- eller gasavtal el.dyl. sades upp	13
n) Skuldproblem eller -cirkel (betalningsanmärkning, indrivning, utsökning osv.)	14
o) Inget av ovan nämnda	15

C2. Tänk ännu på år 2016. Nedan finns uppräknat problem förknippade med arbete och studier. Hurdana problem medförde ditt penningspelande dig?

Anvisning: Ringa in alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2016.

	Ja
a) Dina prestationer på arbetet eller i studierna var nedsatta (t.ex. på grund av trötthet eller nedsatt koncentrationsförmåga)	1
b) Du kom för sent till arbetet eller en föreläsning.....	2
c) Du använde arbets- eller studietiden för penningspelandet.....	3
d) Du använde arbetsplatsens eller läroanstaltens tillgångar eller utrustning för penningspelandet	4
e) Du hade frånvaroperioder från jobbet eller studierna	5
f) Du hamnade i konflikt med kollegerna	6
g) Ditt arbete eller dina studier framskred inte	7
h) Du miste din studieplats	8
i) Det blev svårare för dig att söka arbete	9
j) Du miste ditt arbete.....	10
k) Inget av ovan nämnda.....	11

C3. Tänk ännu på år 2016. Nedan finns uppräknat hälsoproblem förknippade med penningsspelandet. Hurdana hälsoproblem medförde ditt penningsspelande dig?

Anvisning: Ringa in alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2016.

	Ja
a) Du minskade på motionen på grund av ditt spelande	1
b) Du åt inte tillräckligt eller tillräckligt ofta	2
c) Du åt för mycket	3
d) Sömnbrist på grund av penningsspelandet	4
e) Du försummade din personliga hygien och tog inte hand om dig själv	5
f) Du försummade din mediciner eller andra vårdanvisningar	6
g) Din användning av tobaks- eller nikotinprodukter ökade	7
h) Din alkoholanvändning ökade	8
i) Sömnbrist på grund av stress eller oro förknippat med penningsspelande	9
j) Ökad depression	10
k) Ohygieniska boendeförhållanden (försummad skötsel av hemmet, bostadslöshet osv.)	11
l) Ökad användning av social- och hälsovårdstjänster på grund av hälsoproblem till följd av penningsspelandet eller som förvärrats av penningsspelandet	12
m) Du behövde akut sjukvård på grund av hälsoproblem till följd av penningsspelandet eller som förvärrats av penningsspelandet	13
n) Du skadade dig själv	14
o) Du försökte begå självmord	15
p) Du fick hälsoproblem p.g.a. stress (t.ex. högt blodtryck, huvudvärk)	16
q) Inget av ovan nämnda	17

C4. Tänk på år 2016. Nedan finns uppräknat känslomässiga problem förknippade med penningsspelandet. Hurdana känslomässiga problem medförde ditt penningsspelande dig?

Anvisning: Ringa in alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2016.

	Ja
a) Du kände ångest över ditt penningsspelande	1
b) Du skämdes över ditt penningsspelande	2
c) Du ångrade ditt penningsspelande	3
d) Du kände att du misslyckats	4
e) Du kände dig osäker och sårbar	5
f) Du kände dig värdelös	6
g) Du kände hopplöshet på grund av ditt penningsspelande	7
h) Du var arg för att du inte kunde kontrollera ditt penningsspelande	8
i) Du kände dig utmattad	9
j) Du ville fly eller rymma	10
k) Inget av ovan nämnda	11

C5. Tänk ännu på år 2016. Nedan finns uppräknat problem i människorelationer på grund av penningsspelandet. Hurdana problem i människorelationer medförde ditt penningsspelande dig?

Anvisning: Ringa in alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2016.

	Ja
a) Du spenderade mindre tid med dina närstående	1
b) Du försummade dina skyldigheter förknippade med människorelationer	2
c) Du upplevde underskattning i dina mänskliga relationer.....	3
d) Du deltog mindre i sociala evenemang (gäller inte evenemang förknippade med penningsspelandet)	4
e) Du njöt mindre av att vara tillsammans med dina närstående	5
f) Du upplevde att det var mer spänt i dina människorelationer (misstänksamhet, lögn, agg osv.)	6
g) Du upplevde fler konflikter i dina människorelationer (gräl, slagsmål, hotelse)	7
h) Känslan av isolering eller utanförskap Risk för skilsmässa eller att förhållandet tar slut	8
i) Risk för skilsmässa eller att förhållandet tar slut	9
j) Parförhållandet tog slut eller skilsmässa	10
k) Inget av ovan nämnda.....	11

C6. Tänk ännu på år 2016. Nedan finns uppräknat andra problem förknippade med penningsspelandet. Hurdana andra problem medförde ditt penningsspelande dig?

Anvisning: Ringa in alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2016.

	Ja
a) Du lämnade barnen ensamma utan övervakning	1
b) Du fick böter eller du greps för att ha äventyrat trafiksäkerheten.....	2
c) Du kände att du förstörde släktets rykte i din gemenskap	3
d) Du upplevde våld (familjevåld eller våld i nära relationer)	4
e) Snatteri eller oärlighet i anknytning till kommunalförvaltning, företagsverksamhet eller vid utträttande av ärenden med andra människor (gäller inte familj eller vänner)	5
f) Du såg inte tillräckligt till dina barns behov	6
g) Du upplevde att du inte hade lika starka band till din gemenskap	7
h) Du upplevde att du var utstött i din gemenskap	8
i) Du deltog mindre i din gemenskaps verksamhet	9
j) Du kände ett starkt behov av att tillgripa kriminell verksamhet eller att stjäla för att finansiera ditt spelande eller betala dina spelskulder	10
k) Du gav tomma löften om att betala tillbaka dina skulder.....	11
l) Du tog pengar eller egendom utan lov av dina vänner eller familjemedlemmar	12
m) Inget av ovan nämnda.....	13

D. Närståendes penningsspelande

D1a. Fanns det under år 2016 personer i ditt liv som du tycker spelade för mycket penningsspel?

Ja	1	→ Gå till fråga D1b
Nej	2	→ Gå till fråga E1
Kan inte säga	9	→ Gå till fråga E1

D1b. Vad är denna persons/de här personernas förhållande till dig?

Anvisning: Ringa in alla alternativ som passar in på din situation.

Make/maka/sambo	1
Förälder eller svärförälder	2
Eget eller makens/makans/sambons barn	3
Annan person som bor i ditt hushåll	4
Annan familjemedlem (bor inte i samma hushåll)	5
Ex-make/-maka/sambo	6
Arbetskamrat eller kollega	7
Vän	8
Granne	9
Annan person, vem?	10
Kan inte säga.....	99

D2. Tänk på år 2016. Hurdana problem förorsakade din anhörigs/dina anhörigas penningsspel dig?

Anvisning: Ringa in alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2016.

	Ja	
a) Belastat känsloliv, som t.ex. stress, rastlöshet, ångest, depression, hopplöshet eller skuld känslor	1	
b) Negativa effekter på din hälsa, såsom sömnproblem, huvudvärk, ryggsmärtor eller magproblem	2	
c) Problem i parförhållandet, såsom gräl, misstro, separation eller äktenskapsskillnad	3	
d) Andra problem i människorelationerna, såsom meningskilljaktigheter, isolering eller brustna vänskapsband	4	
e) Att mista eller risk att mista hemmet eller bostaden	5	
f) Andra ekonomiska problem som betalningssvårigheter, spellån eller att mista kreditvärdigheten	6	
g) Oro om eget barns hälsa eller välmående	7	
h) Oro om en annan anhörigs hälsa eller välmående	8	
i) Psykiskt våld, såsom utpressning, påtryckning eller skrämselmetoder	9	
j) Fysiskt våld, att följa med sådant utifrån eller hot om fysiskt våld	10	
k) Att bli offer för ett annat brott, t.ex. stöld eller identitetsstöld	11	
l) Negativa effekter på ditt arbete, arbetssökande eller studier	12	
m) Andra problem	13	→ Gå till D2m
n) Inga problem	14	

D2m. Vilka andra problem?

E. Bakgrundsuppgifter

E1. Vilken är din högsta fullgjorda utbildningsnivå?

Grundskola eller motsvarande	1
Studentexamen eller gymnasiet	2

Yrkesskola eller annan yrkesutbildning.....	3
Yrkesexamen på institutnivå	4
Yrkeshögskole- eller annan lägre högskoleexamen	5
Högre högskoleexamen	6
Licentiat- eller doktorsexamen	7
Någon annan	8
Jag har inte fullgjort någon examen	9
Kan inte säga / Jag vill inte berätta	99

E2. Uppskatta dina egna inkomster per månad efter att skatten avdragits. Beakta alla dina regelbundna inkomster efter skatt, såsom förvärvs- och kapitalinkomster, pensioner och andra socialskyddsförmåner.

Nettoinkomster i månaden:		euro
---------------------------	--	------

E3. Vad beskriver bäst din situation för närvarande?

Anvisning: Ringa in bara ett alternativ (huvudsaklig verksamhet).

Löntagare, med heltidsarbete (minst 35 timmar per vecka)	1
Löntagare, med deltidarbete (mindre än 35 timmar per vecka)	2
Lantbruksföretagare	3
Annan företagare eller yrkesutövare	4
Studerande eller skolelev	5
Arbetslös eller permitterad	6
Pensionerad på basis av ålder eller arbetsår	7
Får invalidpension eller är långvarigt sjuk	8
Beväring eller i civiltjänst	9
Jag sköter egna barn, en anhörig eller hushållet	10
Jag gör något annat	11
Jag vill inte berätta	12

F. TILL SIST

Avsikten är att undersökningen ska fortsätta både med en ny undersökningsomgång och med preciserande intervjuer i ett senare skede. I intervjun ställs fortsättningsfrågor utgående från dina svar på den här blanketten.

Vi kommer att kontakta de personer eller en del av de personer som gett sitt samtycke till Statistikcentralen, Institutet för hälsa och välfärd (THL) och Helsingfors universitet.

F1. Passar det, att vi kontaktar dig på nytt när vi
upprepar den här enkäten under åren 2018-2019 el-
ler senare?

Ja..... 1
Kanske..... 2
Absolut inte..... 3

F2. Passar det, att en forskare som THL gett fullmakt
kontaktar dig för att komplettera enkäten under åren
2017-2018?

Ja 1
Nej..... 2

F3. Om det passar att vi kontaktar dig på nytt, ange din kontaktinformation i fälten nedan.

Adressuppgifterna ges bara vidare till dem som gör den kompletterande enkäten.

Namn: Förnamn: Efternamn:

Gatuadress: _____

Postnummer: _____ Postkontor: _____

E-postadress: _____

Telefonnummer: _____

Kommentar

Vill du komplettera dina svar, kommentera blanketten eller undersökningen eller berätta något för
undersökningsplanerarna? Du kan skriva din kommentar här.

Tack för att du deltog i undersökningen och för din värdefulla hjälp! Dina svar är mycket viktiga för oss. Undersökningen ger oss viktig ny information om finländarnas penningsspelande.

Om du har frågor om ditt eller någon anhörigs penningsspelande eller om du vill diskutera penningsspelande kan du kontakta Peluuri. Peluuris tjänster är avgiftsfria. **Peluuris hjälplinje: 0800 100 101** vardagar kl. 12–18 (svenskspråkig service garanteras måndagar) www.peluuri.fi

TACK FÖR DIN MEDVERKAN!

Återsänd blanketten i det bifogade returkuvertet till Statistikcentralen.

Portot är betalt.

Anne Salonen, Tiina Latvala, Sari Castrén,
Jani Selin & Matilda Hellman

Rahapelikysely 2016

Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeliä markkinointiin
liittyvät mielipiteet Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa

Suomalainen rahapelimalli uudistui vuoden 2017 alussa, kun kolme peliyhteisöä yhdistettiin yhdeksi yhtiöksi. Uuden rahapelimallin tavoitteena on ehkäistä ja vähentää taloudellisia, sosiaalisia ja terveydellisiä rahapelihaittoja.

Rahapelikysely tutkii muutoksen mahdollisia vaikutuksia rahapelaamiseen, rahapelihaittoihin ja rahapelaamisen markkinointiin liittyviin näkemyksiin. Raportissa esitettävät tulokset kuvaavat tilannetta Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa ennen peliyhteisöjen yhdistymistä.

Rahapelihaitat voidaan jakaa taloudellisiin haittoihin, ihmissuhdehaittoihin, työhön tai opiskeluun liittyviin haittoihin, terveyshaittoihin, tunnetason haittoihin ja muihin haittoihin, kuten rikolliseen toimintaan. Haitat vaihtelevat lievästä vakavaan ja lyhytkestoisesta pitkäkestoiseen. Ne koskettavat niin pelaajaa ja heidän läheisiään kuin yhteiskuntaa laajemminkin.

Tieto hyödyttää sosiaali- ja terveydenhuollon tutkijoita, asiantuntijoita, rahapeliongelmiensa hoidon ja hoitopalvelujen kehittäjiä sekä poliittisia päättäjiä. Raportti on tuotettu sosiaali- ja terveysministeriön toimeksiannosta Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksessa.



TERVEYDEN JA
HYVINVOINNIN LAITOS



9 789523 029750

ISBN 978-952-302-975-0

Julkaisujen myynti

www.thl.fi/kirjakauppa

Puhelin: 029 524 7190

Faksi: 029 524 7450